XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII U • WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2013. FEBR. IV. évf. 1. szám
799 Ft
ISSN 2061-8808
28. szám




1P 0
HI 49000
EXIT

Sziasztok!

Remélem, minden kedves veterán és nemrégiben toborzott olvasónk szerencsésen idetalált – az Új Évet és a Konzol Magazin pici csúszással érkezett, idei első számát egyaránt tekintve. Szerintem mostanra valamennyien magunk mögött hagytuk az ünnepi időszak összes megpróbáltatását illetve esetlegesen kilókban is mérhető következményeit, és feltöltött elemekkel, új lendülettel tekerünk ezerrel a munkahelyi vagy iskolai mókuskerékben.
Ezzel ellentétben kedvenc hobbink területe viszont januárban mindig csendesebbnek számít, és ez 2013-ra is igaz; talán csak Hpeti gondolhatja ezt másként, aki a Devil May Cry saga legújabb, bombasztikusnak ígérkező eljöveteléről értekezik a mögöttem elterülő lapokon.
A három konzolgyártó óriás közül – kis fejszámolás után érthető módon – elsőként a Nintendót érte el a generációváltás hulláma, aki már a tavalyi év végén a keresztvíz alá tartotta Wii U néven bemutatkozott újszülöttjét.
Bár nem most írunk róla először, Veres Miki januárban alaposan beleásta magát a témába, és nemcsak a kisdeddel ismertet meg benneteket alaposan, de az előd nekrológját is megírta. Természetesen az új konzolra érkezett első, ígéretes címek kivesézése sem hiányzik, melyben – hála a karácsonyi ajándékként érkező saját, külön bejáratú masinának – keviny is komoly részt vállalt a New Super Mario Bros. U és a Zombi U tesztelésével. Sokan várjuk már izgatottan a tavasszal becsapódó meteoritok egyik legfényesebbjét, a God of War: Ascension-t, melynek többjátékos módusza már kipróbálható.
Rolmi a carpe diem jegyében kihasználta az ezután nappalin tolt szemeszter előtti, utolsó nyugodt hónapot, és a barátnőjén, valamint a sörözésen kívül Kratos közelgő kalandjának eme újszerű kivetülésére is figyelmet fordított – meglátjuk, mi sült ki kettejük kapcsolatából a „vajon egy nap alatt hányszor dobhat le maximum a PSN" kérdésre adott lelombozó válaszon kívül. Foxhound sem hazudtolta meg önmagát: az idei év első komoly projektje nála a San Andreas 100%-ra történő kijátszása, mely folyamat illusztrációját e sorok írója a Facebookon is figyelemmel követ. Azt is megértem, mit jelenthetett félrerakni a megkezdett munkát – többek között – a Sly Cooper: Thieves in Time és a GTA V előzetes miatt, ez utóbbit bizonyára nem csak én várom izzadó tenyérrel.
JediEco a zumbázáson kívül (most csak én röhögtem fel?) megírta képregény rovata legfrissebb epizódját, Krisz a ~~csőrös kamionokon~~ kocsikon kívül az Android PC-ről közli veletek a tudnivalókat, Gyuricza Peti a vizsgaidőszakban is hatásosan alkalmazott vígjáték animékről ír, Martin apánk visszatér a Retro rovattal, Szasa utánozhatatlan stílusában kibeszél, eszgé pedig mindannyiunknak utat mutat a popkultúra talaján kinőtt, friss hajtások között bóklászva a „Művelődj" hasábjain.
A Magazin végén találtok egy kis különlegességet: a Konzoltációban mi, tesztelők számolunk be arról, miképpen töltöttük a karácsonyi vakáció napjait, heteit, de természetesen a hagyományos levelező rovat sem hiányzik a Ti alkotásaitokkal. Remélhetőleg a színes kínálatban mindenki talál érdekességet, jó olvasást, tartalmas játékórákat és nem utolsósorban Boldog Új Évet kívánok mindenkinek!

Petúnia





HÍREK

BEMUTATÓ

BESZÁMOLÓ

ELŐZETESEK

TESZTJEINK

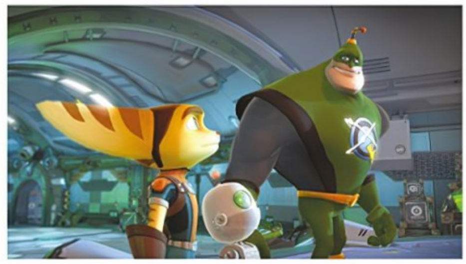






Vitatkoznál velünk?
Hozzászólnál a véleményünkhöz?
MEGTEHETED! www.konzol.eu





ROVATAINK



Te, ez kijött a tévéből!



Hova tart a szórakoztatóelektronika? - akár ez is lehetett volna a mottója az idei évben megrendezett Consumer Electronics Show-nak (rövidebben és talán közismertebb nevén, a CES-nek).
Nem elég, hogy a show-n az nVidia bemutatta az új androidos kézikonzolját - amelyről pár sorral lejjebb szintén olvashattok -, a Microsoft is előrukkolt valami egészen új, és badass élményjavító okossággal.

Az IllumiRoomot nehéz szavakkal kifejezni… és sajnos amíg nem találják ki, hogy Harry Potterék miképpen nyomtattak mozgóképes újságot,mi is kénytelenek vagyunk állóképekkel szemléltetni azt, ami mozgásban igazán látványos. Mégis, ha röviden össze kellene foglalnom az IllumiRoomot, azt mondanám, hogy a redmondi technikusoknak sikerült átlépniük a televízió képernyőjének dogmatikus határvonalát. A Kinect - és természetesen egy nagyon spéci eszköz segítségével ugyanis képek és animációk vetülnek a játékos szobájának falára, bútoraira.

Az előző mondatot végigolvasva valóban nehéz elképzelni a dolgot, de íme egy link: *http://tinyurl.com/athyqfh* - pötyögjétek be a favorizált böngészőbe, és lássatok csodát!

Ezen a pajzson nincs sok rés...

Az IllumiRoom mellett a 2013-as Consumer Electronics Show „mindent vitt" kategóriájának másik győztese kétségtelenül az nVidia új üdvöskéje, a Shield volt.
Egy kézikonzol, amelyen szinte minden játék elfut. Hogyan?

A kulcsszó: stream. A Tegra 4-es alapokon nyugvó hardveren Android Jelly Bean operációs rendszer fut majd, de nem felejtették le róla a HDMI-csatlakozót és a szinte már szabvány microSD bővítő-helyet sem.
Az akkumulátor az előzetes tesztek szerint 10-11 óra üzemidőt ígér a… mire is? Videózásra, zenehallgatásra és természetesen játékra.
Utóbbi az igazán érdekes számunkra is, hiszen a Shield képes futtatni a Steam, a Google Play és a TegraZone játékait is, sőt! Ha a számítógépünkben minimum GeForce GTX 650 van, akkor bármelyik PC-s (játék) szoftverünk elszalad majd rajta, akár 3840x2160-as felbontásban.

Ár és megjelenés? Előbbiről még semmi hír, utóbbit a második negyedévre datálják, egyelőre az amerikai és kanadai piacokon.



Ezt nevezzük „erős kezdésnek"

Gondolom már mindenki hallott a Kickstarterről: tudjátok, ők azok a mecénások, akik a fiatal és feltörekvő ifjú kreatívok mögött állnak akkor, ha van egy jó ötletük, amit meg szeretnének valósítani.
Nos, 2012-ben szinte havonta érkezett valami friss és ropogós hír, amelyben szerepelt a Kickstarter szó is: éppen emiatt, a kérdés talán adott is.
Vajon hány olyan játékkal találkozhatunk majd, amelyek nekik köszönhetően készülhetnek el?

SUPPORT US ON
KICKSTARTER

„A jelenleg fejlesztés alatt álló szoftverek mintegy 60%-a biztosan meg fog jelenni" – mondta el a VG247-nek Chet Faliszek, a Valve dolgozója. Szerintem a céget senkinek sem kell bemutatnom: igen, ők azok akik mindig is az élen jártak az új dolgokban, így nem csoda, hogy maga Faliszek is egy halom pénzt szórt már szét támogatás gyanánt.

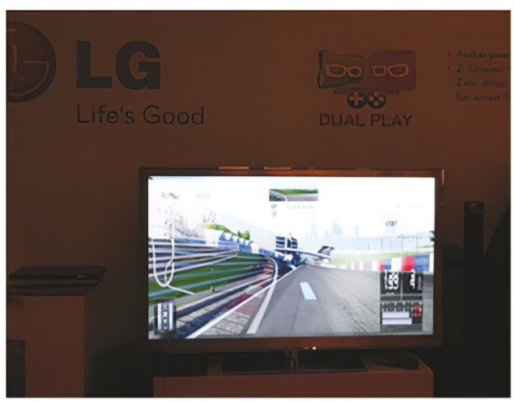
S hogy jól tippelt-e az úriember?
Nos, erre a kérdésre - tekintve a fejlesztési időket – mégsem olyan könnyű választ találni, de sejtésünk szerint, be fog igazolódni Faliszek jóslata.

Az osztott képernyő… ami igazából nem is osztott

Szereted összehívni a haverokat, hogy ne csak a semmibe káromkodj egy-egy jó lövés, vagy farolás után? Élvezed az igazi többjátékos élményt, amint látod legjobb cimborád eltorzult fejét egy rossz ugrás után? És zavar, hogy mérhetetlen képátlójú televíziód képernyőjén osztoznod kell a másikkal? Igen? Akkor a DualPlay-t, neked találták ki!

Bár a Sony korábban már „kitalálta", hogyan lehet egy képernyőből kettő csinálni, most az LG is ringbe szállt: a DualPlay technológia a 3D-s televíziók egy újabb funkciója, amely lehetővé teszi, hogy két személy, két különböző képet kapjon. „És ehhez mindösszesen annyi kell, hogy a speciális szemüvegek az eltérő helyett azonos módon polarizált lencséket kapjanak" – mondta az LG szakembere.
Tényleg ilyen egyszerű lenne? Igen, viszont az eljárás az egymás alatti (vagy melletti, split-screentől függően) képet kinyújtja a kétféleképpen polarizált pixelekre. Emiatt „csöppet" megváltozik a képarány, amely torzulást okoz…

Tehát, megoldás már létezik, kettő is (a Sony-ét most nem taglaljuk), már csak finomítani kell.





Azok a csodálatos nők és férfiak

Immár hagyomány, hogy a Konzol Magazin hasábjain bemutatunk nektek egy-egy olyan gyönyörű hölgyet, aki „képességeivel" minden kétséget kizáróan megdobogtatja a férfiak szívét.
Választásunk ezúttal – csak, hogy aktuálisak is legyünk – a Devil May Cry reboot új üdvöskéjére, Katre esett.

Kat igazság szerint egy naiv és édes figura, aki bármi áron kockáztatná az életét a Rendért és nem utolsó sorban Dante-ért is. Ráadásul, már a stuffal eltöltött néhány óra alatt egyértelművé válhat a játékosok számára, hogy igen mélyen kötődik a DmC protagonistájához… ez tovább erősítheti bennünk az iránta táplált szimpátiát, hiszen – akár egy szappanoperában – a világ megmentése mellett még azon is iz-gulhatunk, hogy vajon elcsattan-e az a bizonyos első csók.
Poént nem szeretnék lelőni, tessék végigtolni a Capcom szoftverjét - megéri.

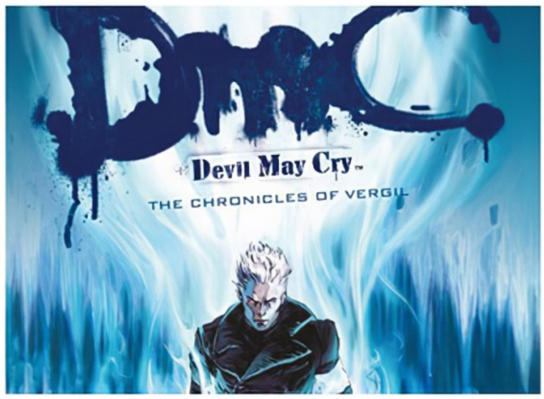
Persze, nem csupán személyisége miatt kapta meg a reflektorfényt Kat az e havi „Azok a csodálatos nők és férfiak" minirovatunkban: ugyan valóban szimpatikus leányzó, *mellesleg* viszont, jó harcos is… vagy valami hasonló.

Mert az előzményeket szeretjük

Ha egy szoftver „in medias res" kezdéssel belehajítja a játékost a történet közepébe, akaratlanul is elfoghat minket a kíváncsiság az előzményekkel kapcsolatban.
Erre nagyszerű példa lehet a Gears of War első része, amelyben megannyi utalást kapunk az E-day-re.
Nos, ezek általában remek marketingfogások, amiket könnyűszerrel meg lehet lovagolni, mondjuk egy nulladik rész elkészítésével.
A Capcom is hasonlóképpen vélekedett az új DmC kapcsán, amely jócskán tartogat fehér foltokat a történetben, ám ők valami egészen mást találtak most ki.

„The Chronicles of Vergil" nem játék lesz, de még csak nem is DLC: egy online megvásárolható képregény sorozat első száma, amelyet számítógépre, vagy akár Android és iOS rendszerekre is megvásárolhatunk a comiXology alkalmazáson belül.

Nos, szerintünk érdemes lenne vitát nyitni arról, hogy az ilyen és ehhez hasonló akciókkal megéri-e kitölteni a hiányzó információkat egy-egy játék kapcsán. A fórumunk nyitva áll előttetek, gyertek fel a konzol.eu-ra és beszéljünk róla! (Hopp, ez egy másik termék szlogenje.)



Lejárt az idő?!

Egyre több fórum és blog hangos attól, hogy „kész, finito, itt a vége a jelenlegi generációnak" és „a nagyok már gőzerővel dolgoznak, sőt el is készültek a következő évek übermasináival, a next-gen konzolokkal." Nos, ebben a szokásosnál kicsivel hosszabb hírben megpróbáljuk összefoglalni Nektek, hogy jelen állapot szerint mit tudunk a PS4-ről és az Xbox 720-ról/Xbox 3-ról - kiszűrve a „pletykák" feliratú úton járók téves információit (ezúttal a Wii U kimarad a tájékoztatásból).



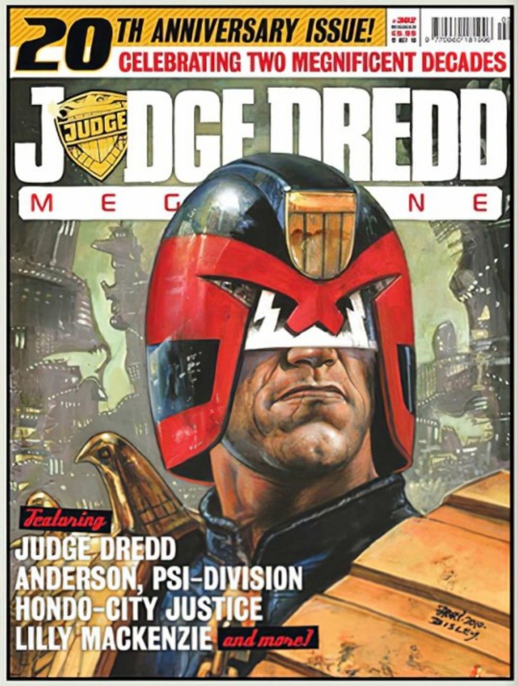
Összességében elmondható, hogy mind a Sony, mind a Microsoft új konzoljának bemutatóját a „nagyokosok" valamikor a márciusi, esetleg júniusi hónapra datálják. Ezt több független forrás is megerősítette, ráadásul igazán erőteljes cáfolás sem érkezett az információkra… ettől függetlenül azért kezeljük még képlékenyként a dátumokat, hiszen már megtanulhattuk: minden és mindenki csúszik.
Mégis, játszunk el a gondolattal, hogy körülbelül 2-3 hónap múlva hivatalosan is a nagyközönség elé tárják az új generációt: *milyen lesz a vas?* – egy felkészült újságíró esetében talán ez lenne az első kérdés, amely elhagyja ajkait. Nos, ha hihetünk az említett független forrásoknak, akkor az Xbox 720/Xbox 3 - amely egyelőre még a Durango projektnéven fut – belsejében nyolcmagos processzort, DirectX 11.1-et támogató videokártyát, 8 GB memóriát és Blu-ray meghajtót találnánk. A PS4 specifikációi hasonlóak a Microsoft konzoljához, abban is nyolcmagos processzort, az ATI Radeon 7700/7800/7900-hoz hasonló videokártyát és 8 GB memóriát, valamint Blu-ray meghajtót találnánk (természetesen mindkét gép esetében bejátszik a HDD is).

Okés, és milyenek lesznek a játékok? –
Hát igen, konzolosok vagyunk és nem hardverzsenik, így a legtöbb igazi játékost valószínűleg ez a kérdés foglalkoztatja.
Ha megengedtek nekem egy szubjektív véleményt, szerintem grafikai szempontból körülbelül olyan szintet láthatunk majd az új gépeken (in-game), mint a mai legjobb CG videók. Miért gondolom ezt?
Azért, mert a PSX korszakban a Final Fantasy VIII átvezetőit később a PS2 éra legszebb játékaiban láthattuk mozgás közben, míg ugyanennek a konzolgenerációnak a CG-it az új Xbox 360 már képes volt real-time-ban is megjeleníteni. Szóval, készülhetünk a látványorgiára… amely véleményem szerint már nem lesz elég. Nem lesz elég a grafikai nívó emelése, szükséges a játékmenet innovációja is, amely minden bizonnyal meg fog történni egy-egy gyöngyszem megalkotásánál… de az igazság az, hogy a hulladékjátékok ugyanúgy jelen lesznek a next-gen korszakban is, mint a mostaniban. Miért? Mert továbbra is emberek készítik a játékokat, továbbra is lesznek filmátiratok, kisebb fejlesztőcsapatok, akiktől 2-3 pontos játéknál több nem telik.

Dzsek

A Dredd bíró (Judge Dredd)-dosszié





Meglehetősen könnyű dolgom volt e hónapban témaválasztást illetően. Az utcán, vagy bevásárlóközpontokban járva, már többször szemezgettem a Dredd 3D plakátjával, ám egy pici távolságtartás mindig volt bennem.
Még nem gyógyult be teljesen az a film- és képregényrajongói mentális-lelki seb, amit még anno Sylvester Stallone okozott bennem 1995-ben, hasonló című filmjével. Najó, annyira azért nem volt sz*r Andy Vajna filmje (a *„megölted Csókost, megölted Kócost, és megölted Apppát"* szöveg azóta is szállóige, akárcsak Sly lekonyuló pittyel előadott *„Nemigaaaz!"* nyerítése), de a mostani Dredd bíró filmtől majdnem letettem a hajam. Majd erről kicsit később regélek.
Képregényformában nem igazán mondható elterjedtnek Magyarországon, így ezt orvosolván nézzük meg picit részletesebben who the f*ck is Judge Dredd!

Dredd figurájáról sokan azt gondolhatnák, hogy mivel a története Amerikában játszódik, így valószínüleg a tengerentúl szülötte; ám ez hatalmas tévedés, mivel ez az olykor szadista hős ízig-vérig brit alkotás.
1976-ban egy Pat Mills nevezetű fiatalember éppen egy új sci-fi antológia képregény megjelentetését tervezte „2000 AD" címen és társával, John Wagnerrel, egy igazi ultraerőszakos, keményzsaru karakter ötletén kezdtek el dolgozni. Amolyan Piszkos Harry-figurát képzeltek el, aki a jövőbeni bűnözők ellen drákói szigorral lép fel, és ha kell, szó szerint bele is lép a szájukba.
A „2000 AD" első számára még nem készült el Dredd karaktere, nevét például Mills egy korábbi horror történetéből vették, ill. alakították át (Judge Dread), rajzolónak pedig Carlos Ezquerra-t kérték fel, akinek a Death Race 2000 c. filmből David Carradine (a gyengébbek kedvéért: a Kill Bill-ből, Bill) Frankenstein figuráját adták alapul. Ezquerra ruházta fel láncokkal, testpáncéllal és az AD második számában (1977. március 5.) debütált Dredd, ahol valami eszement ámokfutót kellett megállítania.



Az alapszituáció az, hogy a nukleáris háborúknak köszönhetően a világból egy radioaktív pöcegödör lett, és a megmaradt emberi populáció néhány gigantikus metropoliszba lett összezsúfolva, mely városokat a rothadt, mutánsokkal teli, pusztaság vesz körül. Ebben a sötét jövőben, a bűnözéstől sajgó százmilliós Mega-City-kben, a bírák azok, akik megpróbálják fenntartani a rend és a civilizáció apró morzsáit.
A bírók egyszemélyben rendőrök, ügyészek, ítélethozók és egyben ők a végrehajtók (hóhérok) is. A statáriális kivégzés szinte mindennapos. Dredd a bírák közül az übermensch, egyszerűen a „leg", akitől mindenki retteg valamiért.

Ezquerra kezdetben egyébként némi etnikai beütéssel is szerette volna megáldani hősét, és vastag ajkakat rajzolt neki, de aztán ezt az ötletet elvetették. Ahogy a többi képregényhős, úgy Dredd is fokozatosan formálódott és alakult ki a személyisége.
Eleinte még csak sablonos történeteket kapott, ám olyan két év alatt szépen kikupálódott és történeteiben idővel megjelent a fekete humor és a gúnyos abszurditás.
Korai történetekben még védte a bűnözők életét, de ezt az énjét szépen megszüntették. Dredd egy meglehetősen sarkított igazságosztó hős, aki azért is passzol ilyen jól ebbe a világba, mivel alig van benne valami emberi tényező. Nem moralizál, nem pofázik sokat (kedvenc mondata: „Én vagyok a törvény!"), nincsenek erkölcsi aggályai, egy gombnyomással simán likvidál 500 millió embert, ha azt érzi helyesnek; a lényeg: a törvény betartatása. Szadista náci, mégis egyben egy szikár és mogorva hős, akit inkább nevezhetünk antihősnek, vagy a szuperhős-éra egyfajta görbe tükrének. Pláne már csak azért is, mert Dredd világa direkt eltúlzott és sarkított, kvázi mindent idézőjelbe tehetnénk, viszont az alapok a Mi világunkból származnak. Csak, hogy egy konkrét példát mondjak erre, a 80-as években a Margaret Thatcher-kormány harsány bírálója, társadalomkritikája volt Wagner képregénye, de akár a fasizmus és más totalitárius diktatúrák szatírájának is felfoghatjuk őket.

További fun-fact: Dredd egyébként soha nem veszi le a sisakját (nem úgy, mint Sly).
Ha mégis megteszi, akkor is max. csak a tarkója, vagy kisötétítve látszódik (sőt, mikor legelőször levette, a szerzők egy nagy „cenzúrázva" felirattal takarták ki). A folytonos sisakviselet egyrészt segít abban, hogy Dredd érzelemmentességét jobban ábrázolhassák, plusz ugye Justitia istennőt, az igazság, a rend, valamint a törvény megszemélyesítőjét a római mitológiában is bekötött szemmel szokták ábrázolni (vak).
Másik fontos tényező, hogy Dredd a mi időnk szerint öregszik - nem úgy, mint Póki, vagy Szupi - magyarul, ami nekünk egy év, az neki is egy esztendő. 37 éve megy a képregény, így Dredd lassan 70 éves lesz, sok rajongónál

felmerült már a kérdés, hogy meddig megy még a képregény, valamint hogy ha kiírják, akkor azt hogyan teszik, esetleg feltámasztják-e majd és azt hogyan. Teljes neve Joseph Dredd, akit egy kísérlet során klónozással hoztak létre, testvérével Rico-val, aki idővel gonosszá válik. Nagyjából valami ilyesmit láthattatok a Stallone-filmben is.

Az első többrészes története a „The Robot Wars" volt, amelyben rebellis robotok ellen vették fel a harcot, és igazából ez a sorozat hozta meg az átütő sikert a karakternek. És ahogy lenni szokott a képregényhősöknél, többször előfordult nagyon-nagy happening-nek számító események.
Ilyen például a „Cursed Earth" névre keresztelt többrészes sztori, amikor is egy járvány ellenszerét kellett elszállítania hősünknek Mega-City One-ból a kettes számúig, és az út ugye a kietlen vadföldön vezet keresztül, fini ellenfelekkel fűszerezve (mutánsok, kannibálok, radioaktív torz teremtmények, stb.). Picit elborult történetszál, főleg az, amikor a jövőbeni Meki és BörgerKing vív ádáz harcot, hogy melyikük burgere legyen az egyetlen élelemforrás az emberiség számára (naná, hogy per lett belőle).
A készítők mindig ki tudtak találni valami újdonságot, amitől nem laposodott el kedvenc bíránk élete. Ilyen volt például a Sötét bírák behozatala, vagy Judge Death, aki egy másik dimenzióból érkező földönkívüli, és idővel a siker egy különálló magazint prognosztizált, ami 1990-ben meg is valósult Judge Dredd Magazine néven (viszont az „AD 2000"-ben sem szűntek meg a történetek).
A magazin első számában kezdődött el az „America" címen futó többrészes történet, ami az olvasók szerint a legjobb Dredd sztori és egyben John Wagnernek is ez a kedvence. Egy tragikus szerelmi történet az „America", valamint az elnyomó rendszerek és a demokrácia illúziójának szolid vázolása. Mondjuk az poén, hogy Dredd alig szerepel benne, sőt, ő a kvázi gonosz a történetben.
Az „Apocalypse War"-ban egy gombnyomással öl meg félmilliárd embert Dredd, amivel az írók Hiroshimára és Nagaszakira reflektálnak. Cross-over történeteket is kapott a bíró úr, így találkozott például Batman-nel, és az



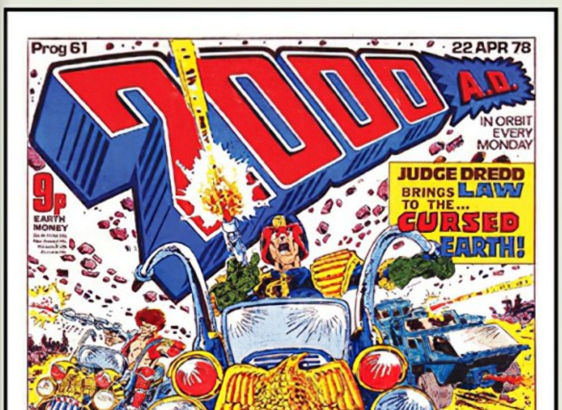


Alien-ekkel, de csináltak ultra-brutál heavy-metal és gyermekbarát verziójú Dredd-et is. A karakter történetében nemrégiben rákot diagnosztizáltak nála, de operálható volt, és már két éve, hogy beválasztották az Ötök Tanácsába (legfőbb irányító testület).

Az 1995-ös film sajnos a populáris kultúra egyik csúf áldozatává vált; Andy Vajna „hogy minél több pénz hozzon, ezért legyen PG-13" szemlélete eléggé kizsigerelte a tökös bírót. Sly kinézetre egyébként tök jó Dredd volt, de hát persze, hogy le kellett venni a sisakot (kellett a marketing). Bár a történet sok mindent átvett az eredeti képregényből, mindazonáltal meg sem közelítette az antológiák lebilincselő narratívájának esszenciáját.
No de a mostani Dredd aztán igazán odab*szós lett, hűen a képregényhez.
Karl Urban (a Gyűrűk Urából ő volt Eomer) tökéletesen alakítja a fentebb leírt kőkemény, marcona bírót és a sztori is teljesen cool lett (egyszerű, de nagyszerű). Mivel vajmi kevés költség volt a filmre, ezért írták úgy a forgatókönyvet, hogy egy hatalmas épületbe zárják be Dredd-et újonc telepata társával, és az ottani drog-maffiával veszik fel a harcot. Ám sajnos pont ezért, a látványorgiára verő átlag amerikai nézőnél elhasalt a film, holott a kritikusok és a rajongók is pozitívan nyilatkoztak róla. Pofátlanul nyers, brutálisan véres (18 év alattiaknak tényleg nem ajánlom), remek fordulataival és megoldásaival odaszegez a fotelhoz.
Nem mondom azt, hogy tökéletes alkotás, de ha még nem olvastál képregényformában Dredd bírót, akkor talán ez az élmény lehet a legjobb alkalom, hogy megismerd ezt a remek karaktert!

JediEco

Források: *wikipedia.org, konyves.blog.hu, kepregeny.net, geekz.blog.hu*







A múlt hónapban kicsit komolyra vettem a felhozatalt, így most lazítok ezen azzal, hogy olyan filmeket mutatok be, amiken a hasfalak megremegnek.
Persze nem olyat, amit csak az érthet, aki ebben a közegben mozog… nem: vannak sokkal nyugatiasabb vígjátékok és paródiák is.

Haiyore! Nyaruko-san

2012, XEBEC
Rendezte: Nagasawa Tsuyoshi

Azt hittük, itt a nyugalom végórája – mint ami a temetőkre borul a hűvös őszi éjeken, mikor olyan köd van a sírok közt, hogy épeszű ember nem téved arra.
Hittük, hogy már semmi nem jelent veszélyt épelméjűségünk utolsó cseppjeire, mikhez úgy ragaszkodunk, mint a forró és kietlen sivatagban lomhán tántorgó túlélő kulacsának utolsó édes nedűjéhez. Hittük ezt mindaddig, amíg meg nem érkezett a végtelenség más isteneinek félelmetes lelke és küldönce, Nyarlathotep, a Kúszó Káosz...

Kezdetben vala az Ősi Istenek uralma...

A nyugalom végórája, aminek egyhamar vége szakadt Howard Phillip Lovecraft novellái szerint. Az amerikai gótikus horror fenegyereke által teremtett, a régmúlt nagyjait rendszerint megidéző művek bizony nem kerülték el a japánok figyelmét sem.
Nem tudom, hogy az alaktalan, gyakran csápokkal illusztrált szörnyetegek, lelkek és Istenek ábrázolása miatt, vagy mert ők is ilyen betegek tudnak lenni a szó jobbik értelmében... De elnézve a csápos, erőszakolós hentai-okat, elég valószínű, hogy az előbbiről lehet szó. Ám a téma ennyiben még nem merült ki – nem, mert mi lehet rosszabb annál, ha a japánok kézbe veszik Lovecraft műveit, és az illusztrációkat egy horror-hentai készítésére használják?
Az, ha paródiát csinálnak belőle. A Haiyore! Nyaruko-san eredetileg ugyanis Manta Aisora light novelje, ami 2009 áprilisában indult útjára. Futása óta megélt egy flash animációs OVA-t, egy ugyanilyen kivitelezésű sorozatot, plusz egy a sorozathoz tartozó speciált. Emellett 2011-ben még két manga is startolt: egy márciusban és egy októberben. Innentől kezdve pedig nem kellett sok, hogy jöjjön a következő tévésorozat...

Én vagyok a Káosz, mi kúszva közeleg feléd...

...és kikészítse a hasfalad minden mennyiségben. De a főszereplőnknek, Mahirónak inkább az idegeit borzolja az az ezüstös hajú ifjú hölgyemény, aki szinte a semmiből előbukkanva csapta szét az orra előtt a rátámadó éji huhogányt.
A lány (mint kiderül) egy idegen, a Bolygóközi Védelmi Szövetség tagja, s feladata megvédeni a srácot a rá leselkedő veszélyektől... miközben az igazi veszélyt ő maga jelenti. A lány ugyanis nem más, mint maga a Kúszó Káosz, Nyarlathotep (vagy röviden: Nyarlko). Aki mellesleg megrögzött anime-mániákus és saját bevallása szerint őrülten szerelmes a srácba, mióta meglátta a küldetéses portfolióban a fényképét.



De ha ezzel még nem ért volna véget az épelméjűség pontjainak elvesztése, ott van a nagy kocka és a kissé (nagyon) leszbikus beütésű Cthugha, aki mindenáron Nyarlko felesége szeretne lenni.
Aztán ott a félénk Hasta-kun, aki annyira bizonytalan magában, hogy simán bele lehetett ültetni a fülébe, hogy Mahiro az ő nagy álma.
S mielőtt tovább bonyolítanám a dolgot, kinek-mennyi épelméjűségi pontja maradt ahhoz, hogy elkezdje a sorozatot?

És akkor meglátod a sötétben rejtőző árnyat...

...ami rád veti magát és rabolja az agysejteket! A műben bizony rengeteg utalás történik jobbról és balról egyaránt. Temérdek játék, anime, ifjúsági sorozat, nyugati film képviselteti magát a szériában a paródia jelleg miatt.
Csak hogy párat említsek: Shakugan no Shana, Gundam, JoJo's Bizarre Adventure, Pokémon, Half-Life (a Valve játéka), Vissza a jövőbe, Kamen Rider, a Lovecraft horrorszerepjátékok (ahol ha az épelméjűségi pontjaid lenullázódnak, megőrülsz és kiesel) és még megannyi cucc.

Ugyanakkor a lovecrafti utalások sem maradnak el: eldugott jelek, könyvek, jellegzetességek (pl. a Yasaka-ház tetőzete, ami az Arkham-i épületeken lévők pontos mása Lovecraft novelláiból).
Na és megjelenik benne a Sony és a Microsoft konzolháborúja is, nem épp józan módon…

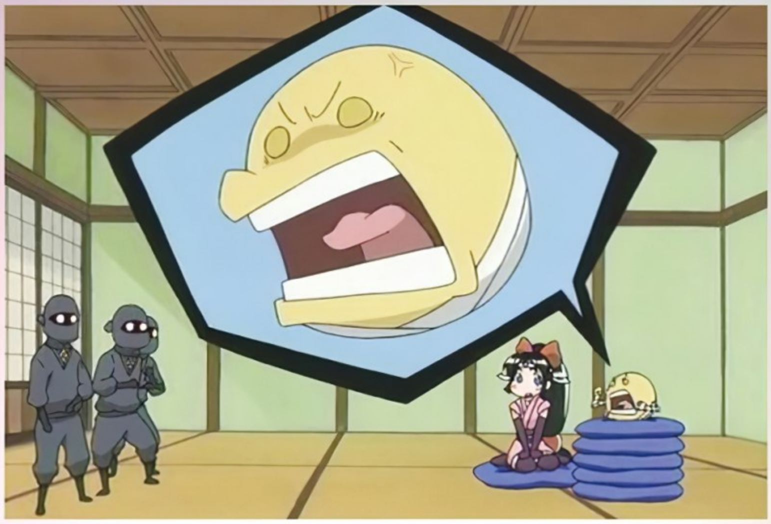
Az undorlatos, émelyítő ködből bukkant elő...

...a képernyőnkre. A grafikára vonatkozó feltételezés, a korábbi várakozásokkal ellentétben (miszerint ez is egy újabb flash animáció lesz, rövid részekkel) megdőlt. Rendes, rajzolt, 24 perces részek születtek, ahol az animáció végre rendesen és méltóan ki van vitelezve ahhoz, hogy jól szórakozhassunk rajta. Mert a mű már csak erről szól: egy a végletekig komolyan vehetetlen paródiája a horror, fantasy és sci-fi műfajoknak.
A karakterdizájn, az animáció és a grafika nagyon jó lett, és nem csak szépen mutat, de a korábbi Nyarlko-animékhez képest sokkal élvezhetőbb is.

A hangok tekintetében a szinkronhangok nagyon találóak lettek. Az opening pedig pörgős és legalább annyira komolyan vehetetlen, mint maga a sorozat.
Az ending is illik az egész hangulatához – megjelenésében valamint zenéjében is.
A történet... van olyan? Van, de valahogy nem játszik nagy szerepet az egészben,









lévén nem az a lényeg. Inkább egy kellemes kikapcsolódást, az agysejtek zsibbasztását és röhögést garantáló sorozat ez.

Az őrület magával rántotta a mélybe...

...a nézőt, aki meglátta a falon Nyarlathotep vérrel felfestett jelét. Érezte, hogy elméjébe lassan behatol a sötétség, racionális gondolkodása az utolsókat rúgja, míg el nem terül kehes köhögések és véres köpetek kíséretében a zárt osztály hűvös és nyirkos, döngölt földes padlóján.
Szeme előtt megszűnt a világ, csak az ősi istenek univerzuma létezett a lebegő szigetekkel, miközben fülébe kegyelemért esedező halálsikolyokkal kevert mély, hörgésszerű nevetés vad rapszódiája szállt. Izmai lágy, rángatózó táncba kezdtek, ahogy lassan nyúlt volna előre, hogy megkapaszkodjon valamiben, ami még az emberi világ utolsó kézzel fogható bizonyítékának számíthat...

Ninin ga Shinobuden

2004, Ufotable zippers
Rendezte: Hitoyuki Matsui

Bevallom becsülettel, nehéz feladat olyan régebbi vígjátékot találni, amit jónak is nevezhetnénk. Ott a *Green Green* – amit majd később veszek elő –, egy romantikus vígjáték. Ott az *Excel Saga*, amiről legendákat zengnek, de még nem volt hozzá szerencsém. Ott a *Puni Puni Poemi*, ami a Sailor Moon és a hasonló varázskislányos műnek és annak csatolt ágazatainak tömény és kegyetlen kiforgatása.

Ott van még a *Hare nochi Guu*, az *Azumanga Daioh*, *FLCL* és így tovább… Nehéz a választás. Főleg, hogy olyan témát kell mondani, ami viszonylag ismert, s amit legalább konzolos játékokban valamelyest feldolgoztak.

Sztori, mint a mesében: hol volt, hol nem…

A sztorit nagyon nehéz összefoglalni, mivel lényegében semmiről nem szól. Adott egy karakterhalmazra írt poénfesztivál, aztán jó napot. Ott van Shinobu, a nindzsatanonc, akivel feladat közben ismerkedünk meg (bugyit kell lopnia), ott van a realista látásmódú Kaede, akitől előbbi a bugyit óhajtotta eltulajdonítani, vagy Onsokumaru, a repülő, perverz, sárga gömböc, aki vagy ami képes szinte bármilyen formát ölteni (egyben ő a mester is), valamint Sasuke, a sok agyament nindzsa közül egy, akinek még neve is van.

S hogy mi sülhet ki ebből? Rengeteg poénos beszólás, oltás és jelenet, miközben a lehetőségeknek nem szabnak határt ezen a téren: legyen az strand, kiképzés, állattartás, perverziók, buja vágyak, férfi-női kapcsolat vagy épp a szemétszállítás. Ugyanakkor nem maradhatnak el az utalgatások más művekre sem, legyen szó olyanokról, mint az alapműnek számító Evangelion vagy a Péntek 13. című horrorfilmes sorozat.

Megvalósítás

A grafika igen szép és hangulatos: hozza az őrültebb vígjátékoktól elvárt szintet, ami a változatosabb képi világot, a parodisztikus ábrázolást illeti. Az animáció is egész jóra sikerült a sorozat esetében.
Érdemes szót említeni a nyitó- és záró képsorokról: a nyitány noha egész átlagos, semmitmondó, a záró animáció legalább ennyire sikerült viccesre az egymást üldöző gyurmafigurákkal.
A hangok terén a szinkronszínészek adják meg a sorozat savát-borsát: ennél jobb gárdát keresve se lehetett volna összerakni. Shinobunak igazi csengő női hangot sikerült találni, amitől a nevetése s maga az orgánuma könnyedén szerethetővé teszi a jellemével együtt, míg Onsokumaru hangja egy öblös mély férfihang, aki úgy változtatja mindig a hangszínét, mint kaméleon a saját bőrét.
Az angol szinkron is – sok más mű esetével ellentétben – hihetetlen jóra sikerült. A háttérhangok, háttérzenék is emelik a sorozat hangulatát (a soundtrackes korongot én például már rongyosra hallgattam az elmúlt öt év alatt).

Rövid vélemény

Mint picivel fentebb már utaltam rá, ezt a darabot öt éve láttam először (azóta párszor újranézve angol szinkronnal, plusz eredeti hanggal és angol felirattal is), de még mindig ugyanúgy tudok nevetni, röhögni a jelenetek javán, mint anno. Meglehet, mint a legtöbb vígjáték vagy épp paródia, ez is elég rétegmű.
S itt a réteget úgy értem, hogy minimális horrorfilmes ismeret nélkül ugyanúgy tudnánk értékelni a *Horrorra akadva* első részét? Vagy önmagában a *Bazi nagy film* vagy a *Katasztrófafilm* című förmedvényeket? Aligha, bár utóbbi kettő mozi legfeljebb egyszer nézhető, akkor is az álmosság határán, mikor az embernek jobb dolga nincs, s valami altatót keres magának.

Az angolul csak *Ninja Nonsense*-ként ismert sorozat is hasonlóképp operál, hát még a túloldalon részletezett *Haiyore! Nyaruko*.
A fárasztás fokát egy érdekes szinten műveli, bár ebből már láttam olyat nemrégiben, ami túltett minden (eddig általam látott) paródián, annyira élveztem az addiktív mivoltát. Na, pont ezt várhatjátok a következő számban.

Gyuricza Péter



Tudtad, hogy a Konzol Magazinban tesztek, bemutatók és rovatok szerepelnek?







Wii™

Wiiszlát, és kösz a halakat!

Intro

Minden konzolnál eljön a búcsú pillanata. Amikor véget ér egy gép életciklusa és új trónkövetelő bukkan fel a boltok polcain. A **Wii** életében most jött el ez a pillanat. Ezekben a hetekben az ember elgondolkozik, összegez, és akaratlanul is mérlegre helyezi a gépet és a rá megjelent játékokat. Az elmúlt hat évről kellene írnom, a Wii történelméről. Lehetőleg jó tesztelőhöz méltó elfogulatlansággal, patikamérlegen kimért ítéletekkel és jelzőkkel. Nem fog menni! Azért nem, mert a játék alapvetően érzelmeket kiváltó folyamat és én mindig ezt próbáltam megragadni. Az érzést, a hangulatot, amit átéltem a játékkal töltött órák alatt.
A Wii és játékai pedig legjobb és legnemesebb érzéseket hozták ki belőlem.

Pedig nem tűnt úgy, hogy a Wii lesz a Nintendo új sikergépe – sőt egyesek szerint megmentője. Hiába voltak ugyanis fantasztikus és utánozhatatlan játékok GameCube-ra, ha egyszer a PS2 és az Xbox mellett az eladások nem hozták az elvárt szintet. A Nintendo ekkor gondolt egy nagyot és váltott, méghozzá egy olyan irányba, amit a kritikusok a mai napig nehezen tudtak megemészteni.
A kezdetben Revolution kódnéven futó projectről talán maga a cég sem gondolta volna, hogy a generáció legsikeresebb konzolja lesz. A Nintendo első lépésben kiszállt a technikai hidegháborús versengésből, és egy már a megjelenése pillanatában paramétereit nézve elavultnak számító gépet dobott piacra. Nem volt HD felbontás, ehelyett viszont behozta a játékok világába a mozgásérzékelést. És robbantott!
Ennek ellenére véleményem szerint túlzás lenne a mozgásérzékelésre leegyszerűsíteni a Wii jelenség népszerűségének okát.
A Wii sikere rendkívül komplex, megvan benne az újdonság varázsa persze, de ennél sokkal meghatározóbbnak tartom a gépre megjelent játékok minőségét.
Újdonság ide vagy oda, 100 millió gépet eladni csupán ennyivel nem lehetett volna. Ahhoz minőségi játékok kellettek.







„Mit adtak nekünk a rómaiak!?"

Sokáig úgy terveztem, hogy kronologikusan bemutatom, melyek voltak a Wii legjobb játékai. Erről azonban le kellett tennem. Ahogy elkezdtem összeszámolni a címeket olyan mennyiségű anyag jött össze, amiről lehetetlen két oldalban írni. Így sokkal inkább tematikusan vettem vizsgálat alá, hogy milyen klasszikusok születtek a gépre, mit is adott nekünk a Wii.

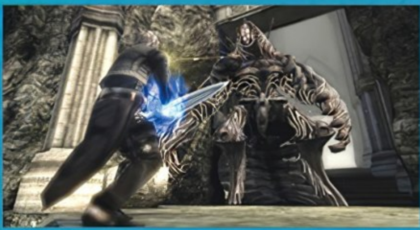
A sort a **Wii Sports**-szal kezdeném. Ez a játék ugyanis a Wii sikerének az egyik kulcsa. Egy minimál dizájnnal megáldott anyag, amely először mutatta meg milyen élményfaktort jelent a jól alkalmazott mozgásérzékelés, hogyan tehet bulivá egy játékot.
A Wii Sports igazi party cím volt, amit később a **Wii Sports Resort**-ban még tovább is fejlesztettek. Emberek millióinak adta el a gépet, nem véletlenül! Ha valaha is rendeztünk videojáték party-t és előkerült a Wii Sports, biztosan felejthetetlen órákat szerzett a tenisz, a bowling, vagy a későbbi részben a kardozós rész. És ha már sport, akkor nem szabad említés nélkül hagyni a **Wii Fit**et sem. Emlékszem micsoda mókát jelentett egyensúlyozni a Balance Board-on, a többiek hangos röhögése közepette! Bár végül nem ennek köszönhetően fogytam le, de a lényege nem is ez, sokkal inkább a felhőtlen szórakozás! Ezek a sportjátékok aztán számtalan követőre találtak. Ma már egyértelmű, ha nincs Wii Sports és a mozgásérzékelés, akkor nincsen **Just Dance** széria, és a Sony és Microsoft sem indul el ebbe az irányba.
A Wii ebből a szempontból valóban forradalmasította a videojáték-ipart, ahogy erre korábbi kódneve utalt.





Ezek a fenti Wii játékok egy olyan rétegnek is szórakozást jelentettek, akik életükben soha hozzá nem nyúltak volna videojátékokhoz. Én ezt a gép egyik legnagyobb erényének tartom. Azonban túlzás lenne azt mondani, hogy a Wii=casual. A Nintendo nem feledkezett meg HC rajongóiról sem. Ott vannak például a platformjátékok. Elsőnek a **Super Mario Galaxy**, amiről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. A még hat év távlatából is meseszép grafika, elképesztő kihívás, ötletes pályák biztosították a játék sikerét. És amikor már azt gondoltuk, hogy ezt nem lehet fokozni, akkor megjelent a második rész, ami tovább csiszolta a gyémántot.
A 3D-s Galaxy mellett óriási öröm volt, hogy a Nintendo felélesztette és modernizálta a régi klasszikus 2D-s platform stílust.
A **New Super Mario Bros.** a gép, sőt az egész generáció legsikeresebb játéka lett.
A négyes kooperatív játékmenet felhőtelen szórakozást nyújtott, a pályák egyszerre idézték fel a régi klasszikus játékmenetet és tartogattak számtalan meglepetést, kihívást. Az anyag megmutatta, hogy a mai játékosok igénylik a színvonalas 2D-s platformjátékokat. A Mario Bros. egyik legnagyobb erénye, hogy elindította a 2D-s platformjátékok máig tartó reneszánszát. A 16 bites idők óta nem jött ennyi minőségi 2D-s platformjáték, mint ebben a generációban.
A Mario Bros. után olyan régi hősök tértek vissza gyökereikhez, mint Kirby és Donkey Kong. A **Kirby's Epic Yarn** gyönyörű szép rajzolt grafikájával, egyedi és habkönnyű játékmenetével nyűgözött le. (Hogy aztán megismételje a **Kirby's Adventure**-ben.)
A **Donkey Kong Country Returns** pedig a SNES éra óta a legjobb Donkey Kong játék, fergeteges grafikával, pályákkal és brutális kihívással. A Nintendo ilyen játékok után hamar követőre talált.



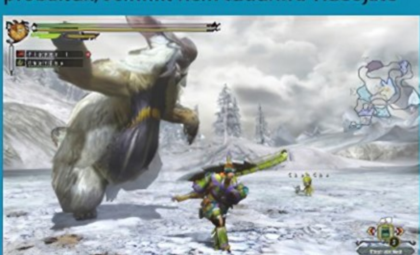


A Ubisoft jó érzékkel lovagolta meg a sikert és készítette el a fantasztikus **Rayman Origins**-t. A játék nem csak megütötte a Mario és a Donkey Kong által felállított igen magas és minőségi mércét, de talán túl is szárnyalta. Az francia céget dicséri, hogy HD konzolok mellett Wii-re is kiadta a Rayman Origins-t, méghozzá tökéletes átiratban.

A platformjátékokkal párhuzamosan a Nintendo igazi húzócímei, a **Mario Kart**, a **Smash Bros. Brawl** és a Metroid is megkapták a maguk Wii-s epizódjait. A **Metroid Prime 3**, majd a **MP Trilogy**, az első két rész modernizált irányításával mutatta meg milyen egy izgalmas akciójáték. A **Metroid Other M** pedig a klasszikus SNES részeket idézte, nagyon jó grafikával. A Mario Kart Wii talán az egyik legtartalmasabb Mario Kart játék lett, de hogy a legjobb versenyjáték a gépre az egyszer biztos. A Super Smash Bros. Brawl pedig igazán szórakoztató verekedős darab, a Nintendo legfrankóbb hőseivel. Utóbbiba ráadásul olyan tartalmat hoztak össze (karakterek száma, pályák, mini játékok, extrák, zenék mennyisége stb.), ami még mai átlagos JRPG szinten is túlmutat.

És ha már JRPG! Ezen a fronton legalább anynyira jól teljesített a gép, mint platformerek és klasszikus Nintendo címek tekintetében. Először is Wii-re készült a generáció legjobb JRPG-je. Hogy ez most a **Xenoblade** vagy a **Last Story** azon lehet vitatkozni, egy azonban tény. A Xenoblade sikerrel hozta azt a tartalmi mélységet, komplexitást, valamint izgalmas és érdekfeszítő sztorit, ami csak a 16/32 bites gépekre készült JRPG-nél volt szokás. A Last Story pedig bár nem volt ennyire tartalmas, karaktereivel és feszes tempójú lebilincselő sztorijával kompenzált, és egy olyan grafikai minőséggel, ami mármár túlszárnyalta a gép képességeit.
Ha pedig ezeket kijátszottuk még mindig ott volt a **Pandora's Tower** vagy a **Monster Hunter Tri**, amelyek feledhetetlen órákat jelentettek. A taktikai RPG-k szerelmesei sem maradtak játék nélkül, az epikus történettel rendelkező **Fire Emblem: Radiant Dawn**, a GC-s Path of Radiance folytatása bebizonyította, a Final Fantasy Tactics után is van élet SRPG fronton.

A koronát a Wii-re azonban a **Zelda** tette fel! Ez a játék már huszonhét éve egyet jelent a minőséggel, a hamisíthatatlan és felülmúlhatatlan tökéletességgel. Ha Zeldát láttuk, átéltük, akkor mindent láttunk, ha még nem próbáltuk, semmit nem tudunk a videojáté-







kokról A Zelda ugyanis maga a nagybetűs játék, amelynek mélysége van, katarzist nyújt, ezért nem írni kell róla, hanem megtapasztalni. A Wii életciklusát szinte keretbe foglalják a Zelda játékok. A gép megjelenésekor ott volt a **Twilight Princess**. Tudom GameCube átirat, nekem és sokunknak azonban Wii játék. A TP igazolta, hogy a varázslatos, sok szempontból Robin Hobb Bűvös hajó című regényének hajózós, tengeri hangulatát idéző Wind Waker után, egy komorabb Zelda játék is lehet sikeres. Aztán 2011 végén utolsó nagy Wii játékok egyikenként megérkezett a **Skyward Sword**! Mindig kellemes dolog azon elmélkedni melyik az elmúlt lassan már három évtized legjobb Zelda játéka.
Annyira jó mindegyik, hogy a kérdés eldönthetetlen, mert nincs objektív mérőszám, amivel ezt kimutathatnánk.
Talán mindig a legutolsónak megjelent a legjobb. Így most nekem a Skyward Sword. A SS új szintre emelte a mozgásérzékelős irányítást, visszahozta és modernizálta a klasszikus Zelda játékmenetet, és olyan hangulatot, grafikát nyújtott, annyi pazar ötlet volt benne, mint egyik játékban sem ebben a generációban. Ha létezik Wii-re művészien tökéletes alkotás, akkor ez az!

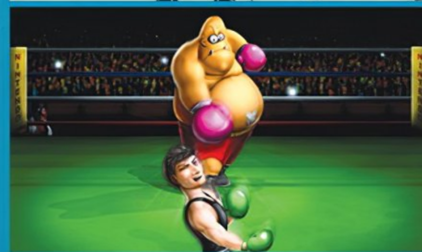
A helyem lassan elfogy, pedig mennyi játékról tudnék még írni! Hisz még említést sem tettem olyan anyagokról, mint a kalandos **Zack and Wiki**, a pörgős **No More Heroes** vagy a **Sin and Punishment**, az újszerű **Red Steel 1-2**, a véres és brutális **Mad World**, a két **Resident Evil** shooter, vagy éppen a **Punch Out**. Nem tudtam írni a multiplatform címekről sem, amelyek Wii átirata sikerült a legjobban (**Resident Evil 4**, **Okami**).
Vagy a WiiWare játékokról, a letölthető klaszszikus Nintendo, SEGA és egyéb címekről. De itt az idő, hogy értékeljünk.

Sokszor olvasom, hogy Wii-re csak gyerekes játékok készültek, s maga a gép is kicsiknek való. Butaság! Lehet, hogy valóban van a Nintendo gépekre készült játékokban valami meseszerű, valami, ami igényli a képzeleterőt, a fantázia szárnyalását. Ezt értelmezhetik sokan gyerekesnek. De valójában









egy Mario Galaxy, egy Donkey Kong, egy Xenoblade, egy Fire Emblem, egy Metroid, egy Zelda maga az igazi, klasszikus értelemben vett nemes hardcore játék, mindenkinek, kortól-nemtől függetlenül.
Arról nem is beszélve, hogy az emberek sokszor visszavágyódnak a gyerekkorba, ami a gondtalanság szinonimája. A Wii nekem pedig ezt hozta vissza a szürke mindennapokba. Mit adott hát nekünk a Wii?
Nézzünk csak végig a fenti játékokon és játszszuk őket végig. A választ ezután megkapjuk. Én csak egy közös vonást emelnék ki belőlük. Segítségükkel elfeledkezünk a külvilágról és játszunk és játszunk.
Egy idő után már nem is a csillagokért, megszerezhető bónuszokért, hanem öncélúan, magának a játéknak a kedvéért.
A Wii-vel éltem át újra ugyanazt, amit a 16 bites korszak derekán. Hogy a játéknak stílusa, lelke van, körül lengi egyfajta szórakoztató báj és kellem, ha úgy tetszik varázs.
Ennek köszönhetően – érje bár sokszor jogos és sok kritika a Nintendót –, Wii-snek lenni, számomra felejthetetlen élmény volt ebben a generációban!

Meghalt a király, éljen a király?

A Wii tehát nyugdíjba vonul, hisz már hetek óta piacon van a Wii U. Nem lesz több Wii játék, egy korszak véget ért. Nem tudom, hogy a Wii U megtudja-e ismételni az előző sikerét, vissza tudja hozni annak hangulatát. A játékokon múlik minden.
Ha sikerül minőségileg megismételni, sőt felülmúlni a Wii kínálatát, én a magam részéről tökéletesen elégedett leszek. Az előjelek bíztatók, reméljük a legjobbakat!

Veres Miki







Wii U™

Az érzés szinte leírhatatlan, amikor végre egy új konzolt próbálhat ki az ember, főleg ha annyira várta a gépet, mint én a Wii U-t. A Wii nagyon a szívemhez nőtt, így magasak voltak az elvárásaim. Vágjunk is a közepébe! Mivel a Nintendoval kapcsolatos kommunikációt általában szélsőséges érzelmek jellemzik, így szögezzünk le néhány dolgot már az elején. A Wii U egy király gép, rengeteg lehetőséggel.

A teszteléssel töltött napok meggyőztek arról, hogy ha a Nintendo legalább olyan szintű játékkínálatot tud biztosítani, mint a Wii-nél tette, akkor a jövőben elégedettek lehetünk. Egy kérdést azonban már most tisztáznunk kell. Kinek szól a Wii U?
A casual vagy hardcore rétegnek, esetleg mindkettőnek? Jelen pillanatban a Wii U a szokásos Nintendo rajongókon kívül azoknak a játékosoknak készült, akik PS3-mal vagy 360-nal nem rendelkeztek, de volt Wii-jük, és egy magasabb minőségi fokozatba akarnak kapcsolni, miközben kapnak valami pluszt, amit a konkurenciánál nem kapnak meg.
Én magam pontosan ilyen játékos vagyok. Ezt azért tartom fontosnak elmondani, mert a Wii U minden funkcióját, szolgáltatását, lehetőségeit, nem elsősorban a konkurenciához, sokkal inkább a Wii-hez érdemes mérni. Hangsúlyozom, hogy mindez ebben a pillanatban értendő. Vannak jelek, amelyek alapján a Wii U a mai HD konzolokhoz képest is nextgen színvonalat tud hozni, legalábbis grafikai szinten biztosan.

A technikai részletekkel nem is fárasztanék senkit, nem vagyok se programozó, se PC-s, ezért egy konzolnál nekem nem számítanak a Megahertzek, meg a teraflopsok. Játékélmény kell ide, a többi parasztvakítás.

Kezdeti lépések

Tegyük föl, hogy gépet akarunk venni, mire lesz szükség? Először is egy HD tévére!
A Nintendo belépett a HD korszakba.
A Wii U az első Nintendo asztali konzol, amely igazi erejét HD tévén tudja megmutatni. Emellett a netkapcsolat is alapvető a géphez. Sajnos elmúltak már azok az idők, amikor a konzolozás azt jelentette, hogy hazavisszük a masinát, betesszük a játékot, és pár perc múlva már nyomjuk is.
A mai gépekhez a netkapcsolat alap, tehát szükség lesz egy WiFi routerre, amivel csatlakoztathatjuk a Wii U-t a hálóra.
Az első bekapcsolás után egy hosszas frissítés következik, amikor a gép leszedi magának a legfontosabb funkciókat (YouTube, visszafelé kompatibilitás stb.). Ilyenkor imádkozzunk, hogy ne legyen áramszünet, mert az tönkre is teheti új gépünket.
Ha mégis bekövetkezne ez a szerencsétlen baleset, a Nintendo javítja az így használhatatlanná váló konzolunkat. A letöltés és telepítés mellett létre kell hoznunk egy profilt, amihez rendelhetünk Nintendo ID-t.
Utóbbi egy kód, amivel felléphetünk a netre és igénybe vehetjük a Nintendo szolgáltatásait. Profilunknál készíthetünk Mii-t, vagy használhatjuk a korábbi Wii-s Mii-ket is.
A profilok egyelőre géphez kötöttek, tehát ha eladjuk, akkor minden letöltött tartalom megy vele együtt. Ha Wii U-t váltunk, akkor vásárolhatunk meg mindent újra, ha pedig esetleg elromlana, csak a Nintendo tudja kijavítani a hibát. Ez nem túl jó gyakorlat, remélhetőleg a cég változtatni fog rajta.
A Wii U egyelőre három kiszerelésben kapható. Fehér és fekete színben, előbbi 8 utóbbi 32 gigás tárolókapacitással rendelkezik. A fehér géphez nem jár játék, míg az első fekete változathoz a Nintendo Land-et, a másodikhoz a Zombi U-t és egy Pro Controller-t adnak. Fekete gépet mindenképpen jobban megéri venni, nem csak a nagyobb tárolókapacitás miatt, hanem mert jár hozzá a Nintendo Network Premium szolgáltatás (netes tartalmakhoz), valamint állvány a GamePadhoz és a géphez.
A 8 és 32 giga nevetségesen kevés, így ha fontosak nekünk a letölthető tartalmak, akkor egy rendes nagyméretű vinyó is kell majd a Wii U-hoz, ami USB-n keresztül csatlakoztatható hozzá.
Sajnos, mint minden új gép esetében itt is vannak még gyerekbetegségek, amelyek kijavítását nyárra ígérik. A menüben történő váltásoknál sok a töltés, a játékok kissé lassan indulnak el, továbbá a tesztelés alatt menüváltáskor az én példányom kétszer is lefagyott.

GamePad

A Wii U legnagyobb újdonsága az érintőképernyős irányító, azaz a GamePad. Ez az a bizonyos plusz, amiről beszéltem.
Első hallásra kicsit furcsa volt az ötlet, nehezen tudtam elképzelni hogyan tud az ember játék közben lenézni a képernyőre. Ehhez képest meglepően könnyű volt megszokni, sőt néhány óra játék után más konzolra áttérve egyenesen hiányzott a kijelző.
Az irányító könnyű, kézre áll és egyáltalán nem fárasztó tartani. Segítségével mind a játékok, mind a netes és egyéb lehetőségek is sokkal jobban kezelhetőek.
A gép és kontroller együttműködése tökéletes, nincs csúszás, vagy akadozás. A legjobban többjátékos módnál lehet hasznosítani, hisz például két játékos esetén az egyikünk a TV-n, a másikunk a GamePad-en nyomhatja. Így akár öten is játszhatunk, négyes osztott képernyőn plusz GamePad-en, ilyenkor a többek Wiimote-ot használhatnak.
Ha éppen foglalt a TV-nk, akkor bizonyos Wii U játékokat TV nélkül a GamePad-en is játszhatunk. A kijelző minősége persze nem HD, de teljesen korrekt és szép. Elméletileg akár két GamePadet is tud kezelni a Wii U, de ezt a funkciót még egy játék sem használja.
Mit tud még a GamePad? Van rajta mikrofon, kamera és beépített mozgásérzékelő is, mindez a tapiképernyővel együtt nagyon











ütős, számtalan lehetőség van ebben a kombinációban, csak győzzék kihasználni a programozók.
A GamePad legnagyobb hibája, hogy 3-5 órát bír töltés nélkül. Ez nagyon kevés, egy hosszabb játékparty alatt töltőre kell dugnunk. Remélhetőleg hamarosan jobb aksikkal dobják majd piacra.
Fontos megemlíteni, hogy a GamePad Wii játékoknál nem használható.

Visszafelé kompatibilitás

Ezzel elérkeztünk a visszafelé kompatibilitás kérdéséhez. A Wii U egyik legnagyobb előnye, hogy teljesen kompatibilis a Wii-vel. Az előző gép valamennyi hardveres kiegészítőjét kezeli, legyen szó Wiimote-ról, Nunchukról, Balance Boardról stb.
Ezeket a kiegészítőket a Wii U játékoknál is használhatjuk! A Wii U a régi hardverek mellett valamennyi Wii játékot lejátssza.
És nem is akármilyen minőségben! Talán a HDMI kábelnek köszönhetően érezhetően szebbek a Wii játékok Wii U-n. Állítólag nem skálázza fel a Wii játékokat HD-be (mutasson akármit is a TV) mégis jobban mutatnak.
A Skyward Sword-ot próbáltam először, eleinte nagyon meglepődtem, sokkal letisztultabb, kevésbé recés és élesebb a kép.
Nem óriási a különbség, de az általam kipróbált valamennyi Wii játék (Xenoblade, Last Story, Rayman Origins, Donkey Kong Country Returns, Mario Galaxy) jobban nézett ki az új gépen.
De mi van a mentéseinkkel, vagy a Virtual Console-ról,WiiWare-ről letöltött játékainkkal, kiegészítőinkkel, Wii pontunkkal, Miinkel? – vetődhet fel a kérdés. Erre a Nintendo egy kissé bonyolult megoldást talált ki.
Ahhoz, hogy ezeket áttelepítsük Wii U-ra, szükség lesz egy SD kártyára, valamint internet kapcsolatra. A folyamathoz csatlakoztatni kell a Wii-t és a Wii U-t egyszerre a netre, majd le kell tölteni a transzfer programot a Wii Shop Channelből a Wii-re.
Ha megvan az SD kártya és a program, indulhat a csere. Viszont a folyamat egyirányú. Ha egyszer átvittük a dolgainkat Wii U-ra, akkor többet Wii-re nem tehetjük őket vissza, mert törlődnek. Mivel a Wii U nem kompatibilis a GameCube játékokkal, így azoknál a játékoknál, ahol betölthető a Wii játékban a GC-s mentett állás gondok lesznek, mert GC állást nem lehet áthozni, így igen bonyolult eljárással oldható csak meg az áttöltés.
A letölthető tartalmaknál még megértem ezt, de a mentett állásoknál egyszerűbb lett volna ha SD kártyára másolva vihettük volna őket tovább.

Internet

A netes lehetőségek sokkal bővebbek, mint Wii-n. A böngésző jól kezelhető, a GamePaddel gépelhetünk. A netezés mellett a Nintendo eShopból érhetjük el a letölthető tartalmakat. Demók és kiegészítő programok mellett (ezeket minden esetben telepíteni kell), ha van pénzünk, teljes játékokat is lehúzhatunk. Természetesen lehetőség van korábbi Wii-s profilunkat és pontjainkat összekötni. Ígéretek szerint később Virtual Console-os játékokat, sőt GameCube anyagokat is le lehet majd tölteni.
A demókból egyelőre a fantasztikus Rayman Legends-et próbáltam, egyszerűen hihetetlen jó játék. Az erőszakosabb anyagok (Zombi U) viszont csak késő este nézhetőek, tölthetőek.
A netes lehetőségek közül a legjobban a YouTube tetszett. A videókat tematikusan rendezi (zenék, filmek, játékok), de magunk is kereshetünk a GamePad segítségével.
A dolog nagyon jól kezelhető, érdekes, a minősége pedig kifogástalan. Én sok-sok percig csak ezzel szórakoztam.
A YouTube mellett hiányoltam egy Facebook funkciót. Ez valószínűleg nem lesz, helyette van Miiverse, amit hasonló közösségépítő célból hozott létre a Nintendo. Itt aztán tudunk társalogni, posztolni, like-olni stb.
Az egyéb funkciók között találunk Chat-et, vagy TVii-t (tévézéshez), ami itthonról nem használható. Természetesen a netes játék a legérdekesebb. Jóval egyszerűbben és kezelhetőbben lehet, mint Wii-n. Az ígéretek között szerepel egy Wii U-3DS kapcsolat is.

Összefoglalás

Nyújtson akármilyen szolgáltatásokat, lehetőségeket, multimédiás funkciókat egy gép, akkor is elsősorban konzol marad.
Egy konzolnál pedig minden másodlagos a játékok színvonalához képest. A Wii U-ban ott a potenciál, a gép hardvere, lehetőségei rendben vannak. Egyetlen egy dolog hiányzik. A minőségi játékok! Az elmúlt két hónapban voltak jó exkluzív címek (Nintendo Land, Zombi U, Mario Bros. U), remek átiratok (Batman, Tekken Tag 2), de azért átütő, igazi Nintendo stuffokra még várni kell.
A január végén megrendezésre került Nintendo Direct, amiről ebben a számban olvashattok, minden kétkedőt meggyőzhetett, hogy minőségi anyagok várhatóak Wii U-ra. (A Monolith Soft új JRPG-jének láttán szóhoz sem jutottam.) Csak remélni merem, hogy az érkező játékok hozni fogják a Nintendo címekre jellemző játékélményt, és megmutathatják mire képes technikailag a gép.
Addig sem fogunk unatkozni, hisz tavasszal érkezik a Pikmin 3 és a Rayman Legends.
Végül a legfontosabb kérdés.
Érdemes megvenni a Wii U-t? Nintendo rajongóknak mindenképpen. Ahhoz hogy bátran ajánljam megvásárlásra még gyarapodnia kell a játékkínálatnak, stabilabbá kell válnia a rendszernek és szelídülnie kell az árnak. Mindezekkel együtt nagyon elégedett voltam a Wii U-val. A jövőben oda kell rá figyelni. Így előbb-utóbb, ha megjönnek az exkluzív címek, mindenképpen be kell szereznem egyet.

Veres Miki













Mi a franc az a Nintendo Direct? Röviden: Satoru Iwata, a Nintendo prezidentje egy rövid streamelt videón keresztül, tökéletes japán akcentussal előadott angol nyelven mutatja be, mivel fogunk játszani a jövőben.
Hosszabban: a fejlesztőktől a játékosokig eljutó információ útvonalának megkurtítása, mégpedig a klasszikus csatornák transzparensnek látszódó, de gyakran kellemetlen zajokat eredményező közreműködésének mellőzésével. Az eddigi fejlesztő -> kiadó -> újságíró -> játékos egyenletből tehát kipottyant a kiadó és az újságíró, ezáltal a júzer közvetlenül (érted, direkt) találkozik a fejlesztő üzenetével, majd szépen eldönti magában (szakértői segítség nélkül is), hogy ez most jó neki, avagy nem.
És bár neves külföldi szaklapok komolyabb borítékokat is hajlandóak átcsúsztatni fejlesztőknek egy-egy exkluzív információért (hisz az exkluzív infó sok-sok klikkelgetést eredményez, amit az oldal reklámozóitól sok-sok csilingelő pénzmagocskára válthatnak be), úgy tűnik a Nintendo-nak többet ér a presztízse néhány Nokiás doboznyi zsetonnál.

Az, hogy mennyire hosszú, tartalmas egy Direct az teljesen randomszerű, ezúttal viszont jó okunk volt feltételezni, hogy komoly dolgokról hull majd le a lepel: eleve, ha úgy jelentenek be egy ilyen eseményt, hogy „új first party Wii U játékok kerülnek bemutatásra" az már túl sok rosszat nem jelenthet. Másrészt az egyes régiókban nem igazán remekelő Wii U okán a nagy N szokásához híven *pánik mód*ba váltott, és mint tudjuk, a pánikoló Nintendo a legjobb Nintendo.

A szót megragadva Iwata első körben a Miiverse-ről beszélt. Ez mint tudjuk a Nintendo saját közösségi applikációja, mely arra hivatott létrejönni, hogy a játékok által szerzett élményeink megosztása barátainkkal legalább olyan szórakoztató legyen, mint maga a játék. Ennek fejében a jövőben nagyobb hangsúlyt fognak fektetni a szoftverek Miiverse integrációjára: például a Pikmin 3-ban a GamePad kamera funkciókat is betölthet, az elkészült mesterművekkel pedig már villogtathatjuk is ismerősünknek művészi kvalitásunk nagyságát, vagy a Wii Fit U-ban barátnőink privát kis holdudvarukban tájékoztathatják egymást a sikeres fogyókúra apró fortélyairól.

Persze a rendszer még gyerekcipőben totyog, ennek fejlesztése folyamatosan zajlik – ezáltal folyamatosan bővül majd a felhasználók lehetőségeinek tárháza.
Emellett bizonyos fejlesztők speciális Mii karaktereket kapnak, amivel saját témákat nyithatnak és videókat oszthatnak meg a projektjeikről.
Tavasszal pedig mindenki letöltheti az okostelefonjára a Miiverse app-ot, amivel az otthonától elszeparált játékosok is hozzáférhetnek majd a rendszerhez.

Természetesen Iwata-san tisztában van azzal, hogy a Wii U jelenlegi operációs rendszere lassú, és akad még javítani való jócskán, ezért tavasszal és nyáron is egy-egy frissítés várható, amik a menükben lépkedés és a szoftverek elindulásának idejét fogják redukálni.

Ezt követően bemutatásra került a Wii U Virtual Console. Aki nem ismerné, ez a szolgáltatás korábbi gépek játékfelhozatalának egyes darabjait implantálja a gépünkre, letölthető formában természetesen.
Ezek a játékok játszhatóak lesznek akár GamePad-en is, valamint mindegyik integrálódik a Miiverse-be.
A tavaszi szoftverfrissítést követően kezdhetjük el bezsákolni a játékokat, első körben NES és SNES címek lesznek elérhetőek, a későbbiekben számíthatunk GBA programokra is. A Wii tulajok előnyben vannak, mivel amennyiben már rendelkeznek az adott játékkal, az esetben egy jelentősen karcsúbb (NES játékok 5-6 euró helyett 1 euró, SNES játékok 8-9 euró helyett 1,5 euró) árcédulát kapnak.

Mivel idén 30 éves a Famicom (így hívták a NES-t Japánban) ezért egy speciális akció is útnak indul, ennek keretén belül minden hónapban 1-1 VC játékot 30 centért lehet letölteni. A sort a Balloon Fight nyitja, amit olyan címek követnek majd, mint a Super Metroid vagy a Kirby's Adventure.

A szót a játékokra terelve Iwata-san először is bocsánatot kért, amiért a launch windowba ígért címek nem láttak még napvilágot, magyarázata szerint törekednek a magas minőségre, emiatt nem sikerült még elkészülniük, de nem kell Duke Nukem Forever szintű csúszásra asszociálni.
Márciustól érkeznek amúgy szépen sorjában: az őrült minijátékokkal operáló **Game & Wario**, a fogyózó barátnők nedves álma, a **Wii Fit U**, a Miyamoto által gondozott **Pikmin 3**, a sandbox alapokon játszódó, Jerry Zucker humorral fűszerezett **Lego City Undercover** valamint a Platinum Games **Wonderful 101**-e.

Ez utóbbiról végre láthattunk egy tartalmasabb trailer-t, ami alapján nagyjából belőhető a játék a Viewtiful Joe és a Pikmin közé – látványvilágában az előbbire, játékmenetében inkább az utóbbira hajaz.
Lényegében kis szuperhősök útjait kell egyengetni, akik egymás segítségével transzformálódnak különféle fegyverekké és vállalnak látványos kombókat.
Már csak azért is érdemes figyelemmel kísérni a projektet, mert a rendezői székben az a Hideki Kamiya csücsül, akinek köszönhetjük a Devil May Cry-t, az Okami-t vagy a **Bayonettá**t.









A szóban forgó, tavaly nagy port kavart boszorkány sajnos nem mutatkozott még meg, de egy rövid stúdióvizit részeseiként belepillanthattunk a munkálatokba: a csapat lázasan gyúrja a folytatást, igyekeznek mindent kisajtolni a Wii U lehetőségeiből. Remélhetőleg az E3-on már teljes pompájában megcsodálható lesz.

Sajnos az új **Super Smash Bros.** játékról nem derült ki sok minden, (semmi) de Iwata-san megígérte, hogy az E3-on végre bemutatkozik a régóta készülő crossover csihi puhi. Azóta Masahiro Sakurai (a játék rendezője) a Twitteren megerősítette, hogy mind a 3DS, mind a Wii U verzió látható lesz a Los Angeles-i Expón.

Visszatérve az új bejelentésekre Iwata elárulta, hogy a Mario Galaxy és 3D Land játékokat tető alá hozó EAD Tokyo egy új **3D-s Mario** játékon dolgozik, valamint készül a **MarioKart Wii U** verziója is, ami a Double Dash!!!-tól megjelent epizódok egyfajta elegye lesz.
Ezen kívül a **Wii Party**-t tető alá hozó ND Cube egy új partijátékkal készül, ami előszeretettel épít a Wii U-ban rejlő számtalan lehetőségre. Ezek a játékok játszható formában lesznek jelen az E3-on.

Várható volt – vágnád rá, és ezzel Iwata is tisztában van, ezért is készültek olyan játékokkal is, amik felbukkanása kevésbé volt kiszámítható: a Kirby's Epic Yarn alkotói egy új fonalas játékkal készülnek, melynek a főszereplője **Yoshi**.

Látványvilágát az előbb említett Kirby játéktól és az 1999-es Yoshi's Story-tól örökölte és a legfontosabb: Takashi Tezuka felügyeli a munkálatokat - az úriember munkássága ismeretében kedvenc hátasunk nem is kaphatott volna kitüntetettebb figyelmet.

A **Shin Megami Tensei** sorozatról (is) elhíresült Atlus egy különleges egyvelegen dolgozik, melyben a híres démonidézős játékukat eresztik össze a Nintendo **Fire Emblem** sorozatával, egy klasszikus szerepjáték erejéig.
Ezt követően bejelentkezett Eiji Anouma és gyorsan megerősítette, hogy gőzerővel dolgoznak a következő nagygépes **Zelda** játékon, ami alatt újragondolják a sorozat már jól bejáratott mechanikáját, kezdve a lineáris felépítéstől az egyszemélyes játékig. Majd elárulta, hogy készül még egy Zelda a műhelyükben, mégpedig a Gamecube-os **Wind Waker remake**-je.
Igen, remake, nem a klasszikus „felnyomjuk a felbontást itt, ti meg fizettek szépen ott" szisztéma – a kortalan szépségű Wind Waker bizony nagyon impozáns renováláson esett át. Reményeim szerint belekerül az eredeti játékból kimaradt nem elhanyagolható mennyiségű extra tartalom, bár sajnos erről még nem kaptunk megerősítést.
Lehet ezt még tetézni? Lehet.

Az esemény záróakkordjaként Iwata bemutatta a Monolith Soft új játékát, amit egyelőre nevezzünk csak **„X"**-nek: hatalmas bejárható poszt-apokaliptikus világ, óriási szörnyek, Xenogears-re utaló használható mechek, lélegzetelállító nextgen látványvilág. Megjelenési dátum még nincs, de a Xenoblade-ből kiindulva ez egy olyan játék lesz, amire hajlandó vagyok éveket várni.

Egy biztos: az idei E3 még sokáig emlékezetes lesz: egyrészt a jó eséllyel bemutatkozó nextgen gépek miatt, másrészt, ha Nintendoéknál csak ezeket a játékokat fogják mutogatni, már elégedett leszek, nem beszélve arról, hogy számos projekt (a Retro Studios régóta készülő szoftvere, Miyamoto új játéka) még mindig ködbe burkolózik…

keviny













Kratos története 2010 márciusában, a God of War III-mal látszólag végéhez ért, így, mivel túl értékes címmel van dolgunk ahhoz, hogy pihenni hagyják, harmadszor is bepillantást nyerhetünk antihéroszunk egyik korábbi kalandjába, a Sony Santa Monica csapata által PS3-ra hegesztett **God of War: Ascension**-ben. Magát a történetet egyelőre nem veri nagy dobra a stúdió (amikor ezen sorok íródnak, egyetlen 30 másodperces trailert láttunk belőle, valamint egy 8 perces demót), ellenben annál nagyobb bepillantást engedtek a széria történetében először felbukkanó többjátékos módba. Én eleinte szkeptikus voltam a multival kapcsolatban, elvégre a széria mindig is monumentális egyjátékos módjáról volt híres, kicsit izzadtságszagúnak éreztem a többjátékos mód erőltetését. Szerencsére jelenleg úgy néz ki, félelmeim hiábavalóak voltak.

Ha elindítjuk a bétát, elsőként egy arénában találjuk magunkat, melyből négy lépcsőzet emelkedik ki, melyek tetején egy-egy isten szobra található meg.
Árész, Hádész, Zeusz és Poszeidón közül kell választanunk, egyik istennek ugyanis fel kell ajánlanunk lelkünket és szolgálatainkat, döntésünk pedig különböző kihatással lesz harci képességeinkre. A zárt bétában még csak Árész és Zeusz közül választhatunk, mint tisztelni kívánt istenünk, majd döntésünk után, ekkor még teljesen csupasz-kopasz karakterünkkel megkezdhetjük a kiképzést. Ebből már ki is derült, hogy a játékmenet voltaképpen nagyon hajaz arra, amit a szoftver single része is nyújt, persze a káoszpengék nélkül.
Adott egy könnyebb, gyors támadógomb (négyzet), egy lassabb, erősebb (háromszög), egy közelharci (kör) és az elkapás (R1). Ezekkel a támadógombokkal kell operálni, az irányítás többi része szintén teljesen a korábbiakat idézi, így azokat most nem részletezném. Miután legyőztük első gépi ellenfelünket, máris a menübe kerülünk, ahol elindíthatjuk a meccsek keresését, illetve karakterünk felszerelését/öltöztetését.
A kezdetekkor azonban erre túl sok lehetőség nincs, így kénytelenek vagyunk beérni az alap félpucér szteroidreklámmal, és a méteres alap karddal/kalapáccsal (választásunktól függően, bár utóbbit nagyon kevesen használják), és ezekkel nekivágni a vérfürdőnek.



A bétaverzió összesen három játékmódot sorol fel, ám jelen állás szerint csak az első kettő játszható: Favour of the Gods, Team Favour of the Gods és Capture the Flag (utóbbinak ezek szerint még nem sikerült frappáns mitológiai nevet kitalálni, talán majd a végleges változatban). Bár az első kettő roppant hangzatos névvel bír, azért a tisztánlátás végett megjegyezném ez deathmatch és team deathmatch.
A Favour of the Gods módban egyelőre egy pálya állt rendelkezésre, mégpedig a God of War III-ból ismert Herkules Boss harc helyszíne, majdnem érintetlen kiadásban. Maximum négy játékos vehet részt a küzdelemben, melynek célja egy adott pontszám elérése, amelyet természetesen gyilkolással







kell megszerezni, méghozzá minél kegyetlenebbel. Persze a God of Warban otthonosan mozgó emberek elsőre könnyűnek képzelhetik a viadalokat, ez azonban közelről sincs így. Mivel az emberi ellenfelek többnyire okosabbak és ügyesebbek a tömegesen pusztítható gépeknél, nem elég a támadások agyatlan használata, arról nem is beszélve, hogy aki egyik pillanatban még ugyanazt az ellent üti, mint te, a következő pillanatban már feléd fordítja a pengéjét. Ennek köszönhetően két - korábban is hasznos, de közel sem ennyire létfontosságú - funkció gyakori használata nélkülözhetetlen: védekezés és gurulás. Amikor nagy God of Waros múltamra gondolva, könnyedén és figyelmetlenül vágtam neki az első menetnek, csodálkoztam, menynyire darabokba szedtek.

A Favour of the Gods amellett, hogy precizitást, töménytelen brutalitást is igényel: az, hogy megölöd ellenfeleidet, természetesen pontot ér, ám még többet tudsz kaszálni, ha a sorozatra jellemző kegyetlenséggel végzed ki, azaz a haldokló harcosnak a fogás gombbal (ami most a kör helyett az R1-en van) látványos és véres módon vetsz véget életének. A harcot saját képességeiden felül a pályán véletlenszerűen felbukkanó élettöltők, fegyverek és tárgyak is befolyásolják, már egy-egy ilyen megszerzéséért is vérre megy a küzdelem. Végül, aki eléri a kiszabott pontot, vagy aki a rendelkezésre álló idő alatt a legtöbbet gyűjti össze, az a győztes. Ezután kipróbáltam a másik elérhető módot, a Favour of The Gods csapatos verzióját, ami bár szintén szórakoztató, némileg alulmarad az alapváltozathoz képest. Itt a már sokak által látott küklopszos pálya állt rendelkezésre, ami jóval nagyobb és többrétűbb, ráadásul adott időközönként még egy „isteni beavatkozás" is közbeszól, egy égből pottyant, nagyon erős fegyver formájában.

Ezek, valamint a dupla akkora létszám alapból hiába dobnák fel a menetek hangulatát, sajnos a négy a négy elleni küzdelem borzasztó kaotikus és átláthatatlan tud lenni. Ha már akár egy fős túlerővel is bír az ellenfél hordája, azaz egy váratlan, magányos pillanatban többen csapnak le rátok, mint ahányan az adott helyen vagytok, az majdnem nullára redukálja esélyeiteket (ezen nyilván változtathat az istenektől kapott fegyver). Ha azonban az egész csapat egy helyen harcol, abból borzasztó átláthatatlan küzdelem kerekedik, és így már alig lehet megkülönböztetni a csapattársakat az ellenfelektől, illetve akarva, akaratlanul, de folyamatosan egymás elől ölik el a csapattagok a küzdőfeleket, így a harc könnyedén agyatlan gombnyomkodássá válik, ami már nem is nyújt olyan élvezetet.
Nem azt mondom, hogy a Team mód rossz lenne, de jelen formájában még további fejlesztésre szorulhat, ám a potenciál látszik benne. A Capture the Flag mód sajnos még nem vált játszhatóvá, ám konkrét, az öldökléstől eltérő céllal, a neten látott gameplay videók alapján jobban ellensúlyozni látszik a csapatos harc átláthatatlanságát.

Mint minden online játékban, itt is kapunk XP-ket, melyek felszerelésünk fejlesztésére szolgálnak, így az itt vásárolt fejfedők, vértek és lábbelik, valamint természetesen az új fegyverek is jelentősen befolyásolják a küzdelmet. Ezek alapján egyértelműen lehet összegezni, hogy a God of War: Ascension béta verziója a kötelező multiplayeres elemeket helyezte a széria köntösébe.
És ezzel nincs is probléma, a kérdés az volt, működni fog-e? De a válasz szerencsére a látottak alapján „igen".

Bár nagyon óvatosan közelítettem egy ilyen stílusú játékmenet átültetéséhez több játékos számára, meglepődve tapasztaltam, hogy ez még így is maximálisan megőrizte a sorozat hangulatát, és noha egyes pontokon még fejlesztésre szorul, félelmeim nagy részét sikeresen eloszlatta, és elérte a legtöbbet, amit elérhetett: a következő God of Warban már nem csak, hogy lesz multiplayer, de legalább akkora szerepe lesz, mint magának Kratos harcának.
Csak győzzük kivárni a márciust.

rolmanus









Grand Theft Auto V

Néhány napja kaptam egy kedves felkérést a Konzol Magazintól, pontosabban RBaly-tól, hogy állítsak össze számotokra egy kétoldalas előzetest a **Grand Theft Auto V**-ről, mondván: „Te úgyis nagy rajongója vagy a sorozatnak". Nos, ez valóban így van. Fanatikus rajongója vagyok a szériának és persze a progik mögött álló Rockstar Games-nek is. Sokat a felkérésen így még annak ellenére sem hezitáltam, hogy nyakig benne voltam éppen a címlap sztorinkat képező Sly Cooper tesztben. Több éves szünet után idén tér vissza minden idők egyik legsikeresebb sorozata, a GTA-széria. A temérdek ponton hatalmasat fejlődő, ámbár nem kevés részén sajnos visszalépést is felmutató negyedik epizód után, majd az azt kiegészítő, eredetileg DLC fejezeteket követően hosszú hallgatás lépett a sorozat életébe. A R* nem tartozik azon fejlesztők közé, akik évente jelentetik meg adott frencsájzuk újabb és újabb darabját.
Annak ellenére, hogy világszinten több stúdióval is rendelkeznek, évente mindösszesen egyetlen játékot dobnak a piacra.
Rendkívül összetett, magas szinten koordinált, több száz programozót foglalkoztató leányvállalatról beszélhetünk, mely cégnél elfogadhatatlan a szimplán jó értékelésű szoftver. Legnagyobb stúdiójuk a Rockstar North (anno DMA Design), ő hozzájuk tartozik az autólopásos széria is.

A GTA V létezésére még 2011. október 25-én derült fény, mikor az első hivatalos közlemény egy Twitter-üzenet formájában jutott el a rajongókhoz. Egy héttel később, november 2-án megjelent az első hivatalos trailer is, amely a szó legszorosabb értelmében sokkolta a rajongókat. Döbbenetes látványvilág és temérdek olyan elem fogadta a kedvcsináló megtekintőit, amelyek elképesztő mértékű tartalombővítésre engedtek következtetni. Sok dologra azonban akkor még nem derült fény, illetve ha pontosan akarok fogalmazni, akkor a helyszín, Los Santos és annak környékén kívül szinte semmi konkrétumot nem tudhattunk meg a grandiózus anyagról. Ezt követően nem kevesebb, mint egy év hallgatás, picivel több, mint 12 hónap totális némaság következett. A rajongók már abban is kételkedni kezdtek, hogy a szoftver még a jelenleg futó asztali konzolgenerációra jelenik meg. Tavaly november 14-én pedig végre napvilágot látott a második mozgóképanyag, és ezzel megkezdődött a GTA V bevezetőkampánya. A külföldi online és offline szaklapok temérdek információval, folyamatosan frissülő képgalériákkal, előzetesekkel és fejlesztői interjúkkal töltötték meg a videó megjelenése után a médiát.
Alább a legfontosabb hivatalos információkat, illetve a találgatások szintjén leledző - viszont igen nagy valószínűséggel valós alapokkal bíró - fejtegetéseket igyekeztem egy csokorba szedni számotokra.

A GTA-széria összes főágon lévő epizódja minden esetben nagymértékű fejlődést volt képes felmutatni, ám a R* fenegyerekei nemcsak jó néhány vérfrissítő, hanem több radikális újítással is készültek az ötödik résszel. E változtatások közé lesz sorolható, hogy nem egy, hanem három teljesen egyenértékű játszható karakter lesz a progiban.
Ilyen a sorozat történelmében még egyszer sem fordult elő. A három karakterünk: Michael, Trevor és Franklin. Michael egy 40-es évei elején járó komoly, egykori profi bankrablói múltjával szakító fickó. Múltbéli munkásságából kifolyólag tetemes mennyiségű vagyonra tett szert, melyet jelen pillanatban is egy tanúvédelmi program keretei között, nyugodt körülmények mellett élvezhet.
Michael egy hatalmas villában él, méregdrága sportkocsik tulajdonosa, és kedvére süttetheti hasát a rezidenciáján lévő medence mellett. Családos, van egy felesége, Amanda, illetve két gyermeke, Jimmy és Tracy.
Feleségével a kapcsolata már régen megromlott, továbbá a kölykökkel sem találja meg a közös hangot. Az asszony már-már vérlázító módon költi a pénzt, lányának pedig többek között ez szolgál követendő például. Fia egy léhűtő, folyton bajba keveredik. A GTA történetében most először fog előfordulni, hogy egy olyan hőssel kezdhetünk neki a kalandnak, aki már a kezdetektől fogva fényűzően él. Számomra egyébként ő a legszimpatikusabb karakter, úgy vélem, igazán szerethető fickó lesz. Trevor szöges ellentéte Michaelnek.
A második trailerből már kitűnik, amit a R* maga is megerősített, hogy ő egy igazi elmebeteg pszichopata. Nem mellesleg drogfüggő, kizárólag a balhéknak él és élvezetét leli a gyilkolásban. A kopaszodó, szakadt kinézetű fickó pedig nem mindig volt ennyire a padló alatt. Katonai múlttal rendelkezik, lévén egykoron pilóta volt. Jelenleg a sivatagban él egy lepusztult lakókocsiban. Michael és Trevor még a múltban ismerkedtek meg néhány balhé kapcsán, de a sors ismét összehozza az egykori duót. Trevor egyébként számomra kicsit erősnek tűnik. Bízom benne, hogy a fejlesztőknek sikerül egy olyan figurát megalkotni, akivel valamilyen szinten azonosulhatnak a játékosok. A harmadik szereplőnk az afroamerikai Franklin.
A 20-as éveit taposó fekete srác egy luxusautó-kereskedőnek dolgozik behajtóként. Munkatársa Chop, az alsóhangon is vagy 50 kg-ot nyomó rottweiler. Franklin számomra a kakukktojás. Az előzetes információk szerint egyelőre nem tűnik túl izgalmasnak a karakter, gyakorlatilag bármi lehet még belőle. Franklin egyébként nagyon jó kapcsolatot ápol Michaellel. A három szereplő közötti váltásra szabad kóborlás esetében bármikor, küldetések közben pedig meghatározott pontokon lesz lehetősége a játékosnak.
Ha épp nem vagyunk misszióban, akkor egy gomb megnyomásával a kamera ki fog zoomolni (Google Earth mintájára) az éppen aktuálisan irányított figurából, majd belemegy abba a szereplőbe, akit kiválasztunk.
A küldetések során játékmechanikai okokból erre csak bizonyos pontokon lesz mód.
Például adott lesz egy rablás, ahol Michael és Franklin egy bankfiókon ütnek rajta, Trevor pedig egy közelben lévő épület ablakából biztosítja az akciót egy mesterlövészpuskával a kezében. Az ígéretek szerint az ilyen és ehhez hasonló szituációkban eldönthetjük, hogy épp kinek a bőrébe bújjunk, melyik feladatot végezzük el. Ha nem leszünk misszióban, akkor a karakterek élni fogják a maguk életét, így simán előfordulhat, hogy egy-egy hirtelen váltásnál érdekes szituációkba cseppenhetünk.

A GTA V helyszíne ismét Los Santos (Los Angeles) és annak környéke lesz. A játékba nem kerül bele sem San Fierro, sem pedig Las Venturas, azonban a GTA V Los Santos-sza hihetetlen méretekkel fog operálni!
A R* hivatalos közleménye szerint – és most kapaszkodj! - a játéktér nagyobb lesz, mint a San Andreas, a GTA IV és a Red Dead Redemption térképe együttvéve!
Ekkora, szinte alig felfogható méretekkel dolgozó játék még soha, semmilyen formában nem létezett idáig. Ezzel a fejlesztők







gyakorlatilag rekordot döntöttek. Az ismert kardinális változásokról egyelőre ennyit tudni, azonban több olyan frissítésről is van már tudomásunk, amelyről feltétlen érdemes szó ejteni. A küldetések felépítése többlépcsős lesz, és a készítők kiemelten kezelik a rablásos missziókat. Biztosan emlékeztek még a GTA IV legnagyobb népszerűségének örvendő feladatára, az emlékezetes „Three Leaf Clover" című bankrablásos fejezetre. Nos, az ígéretek szerint a GTA V-ben az imént említett feladathoz hasonló missziók egész sorával találkozhatunk majd.
Több játékmechanikai elemen is tapasztalható lesz majd a változás. A járművek kezelhetőségére és fizikájára jóval nagyobb hangsúlyt fektetnek. A GTA-széria atyaúristene, Dan Houser egy interjúban megerősítette, hogy a gépek viselkedésének szimulációja versenyjátékok szintjén fog mozogni. Fejlesztenek a tűzharcok kvalitásán is, mely elemet szintén kiemelt fontossággal kezelnek.
Némi fejlődés a közelharcot is érinti, de bevallottan (és persze érthetően) nem erre hajtottak rá leginkább. A játékban már biztosan nem lesz ingatlanozás, (pedig az első trailer még erre is engedett következtetni), és nem lesznek barátnők sem. Ez utóbbi döntés mondjuk az ismert információk alapján teljesen elfogadható, mert a három karakter közül kettőnek állandó kapcsolata van. Persze, ez nem zárja ki a könnyűvérű nőcskék felszedését… Az irányítható járművek kérdésére visszakanyarodva elárulom, nagyon úgy tűnik, hogy az ötödik részben vehetjük majd át a kontrollt a lehető legtöbb eszköz felett. Az anyag csordultig lesz szárazföldi, légi és vízi gépekkel. Rengetegféle autó, motor, bicikli, quad, repülő, helikopter, hidroplán, Jet-Ski, stb. kerül modellezésre.

A GTA-játékok szerves részét képezték a különböző szabadidős tevékenységek, ilyen-olyan minijátékok. Ezzel kapcsolatban egyelőre nagyon kevés megerősített információ ismert, azonban a megjelent kedvcsinálók alapján több szórakozási formával is múlathatjuk majd az időt. Fontos megemlíteni, hogy a szabadidős tevékenységek egy része karakterenként el fog térni. Valakivel csak ezt, valakivel pedig csak azt tudjuk majd végezni. Amik jó eséllyel szerepelni fognak, azok az autó- és motorversenyek, Jet-Ski futamok, golf, tenisz, ejtőernyőzés, búvárkodás és jóga, ám ezeken felül szinte bármit el tudok még képzelni. Biztosan kimarad majd viszont a San Andreasban alkalmazott karakterfejlődés, ergo nem lesz lehetőség a testépítésre, és a különböző fejleszthető skillek sem térnek vissza.
A játék mögött természetesen ismét a készítők saját fejlesztésű motorja, a R.A.G.E. fog számolni, ráadásul annak a végletekig csiszolt verziója. Egyelőre semmilyen információ nincs a multiplayerről, csak annyi, hogy lesz. Vélhetően igen erős, a Rockstar Social Clubban létrehozott és Max Payne 3-mal debütált Crew-rendszerrel megtámogatva. Nos, két oldalban nagyjából ennyit tudtam számotokra összeszedni az év legnagyobb bombájáról, és egyben az általam a legjobban várt játékról.
A március és május közé tehető megjelenésig még van némi idő, ezáltal nyilván sok új információ fog még addig napvilágot látni, melyeket keressetek a Konzol Online-on!

Foxhound



THE LAST OF US



Avagy a szórakoztató túlélés definíciója

„Ez már biztosan a Sony éve lesz!" - ha 2008 óta nem olvastam számtalanszor ezt a mondatot különféle videojátékos fórumokon, akkor talán egyszer sem. Pedig nem lehet mondani, hogy bármiféle ok nélkül hajtogatták sokan: a japán nagyvállalatnak dolgozó, elsőosztályú fejlesztőcsapatoknak köszönhetően minden esztendőben kikerekedett egy olyan lista az exkluzív címekből, aminek láttán senkinek nem kellett hithű PlayStation rajongónak lennie, hogy elismerően csettintsen.
Ám hiába záporoztak a minőségi címek, a tokióiak mai napig nincsenek arányos lépéselőnyben, legalábbis csak annyira tudhatták magukénak az elmúlt éveket, mint bármelyik másik konzolgyártó.
A okokról hosszasan lehetne írni, de ezek már részben a múlthoz tartoznak - és ha van olyan dolog, ami a múltnál jobban foglalkoztatja most a Sony-t, akkor az a jövő, méghozzá a nem túl távoli. Úgy gondolom, 2013 a PlayStation 3 egyik legmeghatározóbb éve lesz, hiszen tökéletesebb alkalom nem is adódhatna a bizonyításra.
Jelen pillanatban úgy fest, hogy a Microsoft szép lassan álomba szenderíti az Xbox 360-at, a Nintendo pedig egyébként is a saját útját járja, így most igazán nagyot lehet dobbantani.
Az egyik cím, ami ebben kiemelt szerepet fog kapni, az kétségtelenül a Naughty Dog gondozásában készülő **The Last of Us**, melyről most összeszedtük a legfontosabb tudnivalókat, érintve a történetet, valamint a játékmenettel kapcsolatos részleteket.

Bármilyen furcsán és hihetetlenül is hangzik, a The Last of Us alapötletének megszületése valamekkora részben a Jak and Daxter rajongóknak köszönhető. Amikor ugyanis a Naughty Dog úgy döntött, létrehoz egy második fejlesztőcsapatot a stúdión belül (elsősorban annak érdekében, hogy megőrizhessék az ott dolgozó tehetséges szakembereket), szükség volt egy friss ötletre, amin az új részleg munkálkodhat.
A növekvő rajongói nyomás hatására a pajkos kutyák ekkor már jó párszor fontolóra vették egy új Jak and Daxter epizód elkészítését, olyannyira, hogy fejben szinte már a végleges koncepció is körvonalazódni látszott - az Uncharted-trilógiából tanultakat szerették volna átültetni a PS2-es klaszszikusba, ezáltal egy valósághűbb végeredményt létrehozva.
Ám ahogy szép lassan kezdték felfedezni, milyen lehetőségeket rejt ez a jóval realisztikusabb megközelítés, végül úgy eltávolodtak az eredeti ideától, hogy a Jak and Daxter... nos, többé nem volt valódi Jak and Daxter.
Evan Wells, a Naughty Dog társ-elnökének elmondása szerint azért tették parkolópályára az ötletet, mert a sorozat kedvelői végül nem azt kapták volna, amire valójában vágynak. Így ahelyett, hogy a késsel túlságosan közel zsonglőrködnének a rajongók szívéhez, inkább új irányba indultak el.
A kérdés persze továbbra is adott volt: ha nem JnD, akkor micsoda? Az viszonylag hamar eldőlt, hogy valami olyasminek kell lennie, ami nem szorítja korlátok közé a fejlesztőket. Az egyik fő inspirációt végül az Uncharted 2, azon belül is a Drake és Tenzin között kialakult kapcsolat szolgáltatta. Amennyiben esetleg kimaradt volna a játék, netán megkoptak az emlékeid: Tenzin volt az a személy, aki megmentette a súlyosan sérült, valahol a Himalájában eszméletlenül fekvő Drake-et. Bár nem beszélte a főhős nyelvét, és egy szinte teljesen másik világból származott, mégis mély bizalom alakult ki a két szereplő között. Ha csak rövid ideig is, de egymás oldalán küzdöttek.
Bár a Naughty Dog emberei tisztában voltak azzal, hogy nem lesz könnyű feladat, úgy érezték, egy hasonlóan különös kapcsolatra rá lehetne építeni egy egész játékot. Közvetve így látott napvilágot a The Last of Us, és annak két protagonistája.








A harcedzett, jócskán negyvenes éveiben járó Joel még élt a „másik" világban. Abban a világban, amelynek populációját nem tizedelte meg egy halálos járvány, és ahol nem karanténzónákba zárva éltek az emberek. Ott nem büntették halállal még a legkisebb kihágásokat is, és gyilkos hajlamú, emberségüket teljesen elvesztett fertőzöttek sem lepték el az utcákat.
Húsz év telt el az idill óta, és ez az alapvető tulajdonság Joelből is kiveszett szép lassan, hiszen döntenie kellett az erkölcs és a túlélés között - ő az utóbbit választotta.
A férfi életében olyan tevékenységek váltak mindennapossá, amiket azelőtt sosem tett volna meg: napjait különféle megbízások teljesítésével töltötte, ami leginkább tiltott drogok és fegyverek csempészetét jelentette a helyi feketepiacon.
Egy napon azonban szokatlan megbízást kapott: egy fiatal lányt kellett kijuttatnia a karanténzónából, aki valamilyen - eleddig tisztázatlan - bajba keveredett.
A 14 éves Ellie 180 fokos ellentéte az imént bemutatott karakternek, elvégre sosem tudta, milyen az élet falak nélkül, és csupán könyveken keresztül találkozott a régi világgal. Az általa képviselt ártatlanság az, ami ellensúlyozza Joel természetét, és nem titkoltan a kettőjük közötti kapcsolat alkotja a játék gerincét.
A küldetés balszerencsés fordulatot vesz, amikor a katonák észreveszik a szökni próbáló párost, és a nyomukba erednek.
Joel ösztönei rögtön azt súgták, hagyja magára a lányt, ám egy haldokló barátjának tett ígérete miatt ezt nem volt képes megtenni, így a két főszereplő együtt veszi a nyakába a poszt-apokaliptikus Egyesült Államokat.

Míg az Uncharted epizódok a lehető leglátványosabb akciójelenetekre voltak kihegyezve, addig a The Last of Us egy jóval realisztikusabb tónusú játékmenettel operál. Ez nem csak azt jelenti, hogy a szereplők egyike sem rendelkezik Drake akrobatikus képességeivel, hanem a küzdelmek is merőben más tempóban zajlanak. A minimális mennyiségű lőszeren kívül az ellenség mesterséges intelligenciája fogja okozni a legtöbb fejtörést, erre ugyanis a fejlesztők kiemelt figyelmet fordítanak (ami igen örvendetes hír, elvégre lássuk be, ezt hanyagolják el a legtöbb programban manapság).
A támadók folyamatosan alkalmazkodnak az erőviszonyokhoz, és ami még fontosabb, tisztában vannak azzal, hogy egyetlen golyó is halálos lehet. Amíg tudják, hogy töltött lőfegyver van nálad, sokkal óvatosabban viselkednek, próbálnak bekeríteni, ám abban a pillanatban, hogy meghallják az üres pisztoly jellegzetes kattanását, ki fogják használni az alkalmat. A nagyobb hatásvadászat érdekében a Naughty Dog csapatának feltett szándéka minél emberibb módon ábrázolni az ellenségeket, ezért különféle érzelmekkel is felruházzák őket; dühösek lesznek, ha egy barátjuk meghal, figyelmeztetik egymást a veszélyre, valamint meg is ijednek, amikor Joel náluk előnyösebb helyzetbe kerül.
A gép által vezérelt Ellie szintén igen hatékonyan és gyorsan adaptálódik a pillanatnyi helyzethez (a lány repertoárja állítólag új képességekkel is bővül majd, de ezzel kapcsolatban még kevés dolog tisztázott), szóval amíg nem szándékosan csaljuk oda hozzá az ellenségeket, vagy hagyjuk cserben, miatta nem fogsz találkozni a „game over" felirattal. Amikor lehetséges, igyekszik elkerülni a csetepatét, remekül lopakodik, szorult szituációkban pedig Joelnek is segít különféle módokon.

A játékos küzdelmekhez történő hozzáállását alapjaiban fogja meghatározni a tény, hogy mindig kétesélyes a végkifejlet. Az összecsapások elkerülésére számos alkalommal lehetőség nyílik, ilyenkor neked kell mérlegelni, melyik metódus a leginkább kifizetődő. Azonban nem árt észben tartani, hogy Joel életereje sosem regenerálódik magától, így kis durrogtatás és pofozkodást követően nem lehet büntetlenül visszabújni valamilyen fedezék mögé. A gyógyítás elsősegély csomagokkal történik, ám ezekből igen kevés áll rendelkezésre, valamint használatuk is időigényes.

Noha az eddig leírtak alapján a játék világa egy igen kegyetlen helynek tűnik - és félreértés ne essék, az is -, azért nem kizárólag rád vadászó egyéneknek és fertőzötteknek nyújt otthont. Hasonlóan az Unchartedhez, a két főszereplő csupán egy apró részét képezi a széles karakterfelhozatalnak.
Olyan személyek is akadni fognak, akik hajlandóak segítő kezet nyújtani, amennyiben előnyük származik belőle.

A The Last of Us nem fog kapni folytatást, és tekintve a Naughty Dog eddigi pályafutását, ezt elsőre szokatlan volt hallani a fejlesztőktől. Pedig elég csak szemügyre venni, mely filmek ihlették a forgatókönyvet (Az út, Nem vénnek való vidék), azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy ez a játék aligha bővülhetne trilógiává. A stúdió kreatív igazgatója, maga Neil Druckmann szögezte le, Joel és Ellie közös kalandja nem zárul majd cliffhangerrel, minden szál elvarrásra kerül.
Ez egyszerre hangzik izgalmasan és ijesztően, ugyanakkor az úriember azt is borítékolta, hogy idén tavasszal a generáció egyik legemlékezetesebb alkotását fogják letenni az asztalra - és így már azért rögtön nyugodtabbak lehetünk.

Duke




Sly Cooper Thieves in Time™



Zsebmetsző felmenők nyomában

A Sony mindig is erőteljesen igyekezett kielégíteni a konzoljait választó vásárlói igényeket.
Beszélhetünk akciójátékokról, RPG-kről, verseny anyagokról, a legkülönfélébb exkluzív csemegékről, komolyabb témájú művekről vagy éppen viccesebb hangvételű platformerekről, szinte az összes létező játékstílus jó néhány címmel vagy akár egész sorozattal jelen van, volt és lesz is a PlayStation konzolokon. Esetünkben ezúttal a hangsúly a mászkálós és ugra-bugra címeken lesz.
Ebből a stílusból remek szériák láttak napvilágot a PS2-érában.
Elég, ha csak megemlítem a Jak and Daxter és a Ratchet & Clank címeket, mely játékok kivétel nélkül remek szórakozást biztosítottak a playereknek. Ehhez a pároshoz sorolhatóak hozzá az enyveskezű mosómedve, Sly Cooper kalandjai is, amelyek annak ellenére sem tudtak az imént említett stuffokhoz mérhető eladási sikereket elérni, hogy kivétel nélkül minőségi és szórakoztató alkotások voltak.
Az ok igen egyszerű: a fentebb említett játéksorozatokat egyszerűen erőteljesebben tolta a piacra a kiadó, vagyis a Sony.
Több reklámot kaptak, több résszel jelentek meg az évek során. A PS2 korszakban trilógiává vált Sly Cooper-széria hasonlóan a Jak & Daxter sorozathoz, szinte teljesen elkerülte a japán konzolgyártó harmadik játékállomását, vagyis a generációváltást.
Magyarázattal többek közt az szolgál, hogy Sly és mókás barátainak kalandjait az a Sucker Punch készítette, akik a jelen generációban az inFAMOUS-széria (az egyébként kimagaslóan jól sikerült) darabjaira kívántak koncentrálni.
A másik ok pedig nyilván az lehetett, hogy a Sony egyszerűen nem látta kiemelten fontosnak, hogy más készítőkkel ugyan, de folytatódjon az emberi tulajdonággal felruházott állatok kalandja. Eddig!
Ugyanis bő hét évvel a Sly 3: Honor Among Thieves után, közeledvén a PlayStation 3 alkonyához, megérkezett végre a folytatás, ráadásul PS3-ra és PS Vitára egyaránt, 3D támogatással.







A játék új fejlesztőstúdióhoz került, méghozzá a tavalyelőtt megjelent, The Sly Trilogy HD-t tető alá hozó Sanzaru Games-hez.
A csapatra esett választás jó döntésnek ígérkezett, lévén kiváló munkát végeztek az egykori címek portolásával.
Általában, ha egy játéksorozat ilyen hosszú kihagyás után tér vissza, többnyire egy reboot formájában teszi azt.
A **Sly Cooper: Thieves in Time** azonban hellyel-közzel ott folytatja a cselekményt, ahol a harmadik epizód abbamaradt.



A történet ezúttal is a több generációnyi szellemi tudást összefoglaló, Thievius Raccoonus kódex körül bonyolódik.
Ebben az évszázadokra visszanyúló múlttal bíró enciklopédiában Sly legféltettebb családi öröksége, a Cooperek minden tudása, tolvajtechnikái és különböző mesterfogásai találhatóak meg. Az egykori bűnbanda éli nyugodt mindennapjait, azonban egyszer csak különös és egyben nagyon ijesztő esemény történik.
A féltve őrzött kódexből valami megmagyarázhatatlan okból kifolyólag, elkezdenek semmivé válni a bejegyzések, majd rövid idő után az örökség nagy részéből nem lesz több, mint egy üres, betűk és illusztrációk nélküli könyv. A csapat esze, a kerekesszékkel közlekedő teknős, Bentley azonban rájön, hogy a probléma gyökere a múltban keresendő. Itt az ideje hát, hogy újra összeálljon a csapat! A zseniális képességekkel megáldott páncélos a harmadik rész óta eltelt idő alatt kifejlesztett egy időgépet, melynek nagyobb hasznát mikor is vehetnék, mint most.
Ezzel a kerettörténettel veszi kezdetét a kaland, amely a játékost 12-14 órára biztosan a képernyő elé fogja szegezni.

Tevékenységünk ezúttal is Franciaország fővárosában, Párizsban veszi kezdetét. Éjszaka, holdfényvilágban sajátíthatjuk el az irányítás alapjait mind a három főhősnél.
Sly akrobatikus mozgással, játszi könnyedséggel képes a különböző platformokra és kiszögellésekre ráugrani. Mestere a lopakodásnak, az álcázásnak, és természetesen a tolvajlást is már-már művészi szintre emelte. Ha ellenfelekkel kell küzdenie, nem esik kétségbe. Hajlított végű pálcájának büntető erejét már nem egy rosszakaró megtapasztalta. Az említett bot a légies közlekedésben is nagy hasznára lesz, csak úgy, mint a rögtönzött ejtőernyő. A team agyát a történet ismertetésénél fentebb említett teknős, Bentley jelenti. Ő mozgásában eléggé korlátozott, érthetően vele nem ugrálhatunk egyik háztetőről a másikra.
Azonban őt sem kell félteni! Jövőbe mutató kerekesszékével ugyanis képes néhány másodpercig sugárhajtással lebegni, illetve a futást helyettesítendő, nagyon gyorsan hajtani. Támadásai gyengék, éppen ezért a nyílt konfliktust ajánlatos kerülni vele.
Speciális kütyüjei közé tartoznak különböző bombák és dartsok, illetve a kódfeltörés képessége. Ez utóbbi tulajdonsága több különböző minijáték formájában mutatkozik meg.
A csapat harmadik állandó tagja ismét a rózsaszín víziló, Murray lesz.
Ő testesíti meg az erőt. Küldetései között kifejezetten olyanok kaptak szerepet, amelyek e képességének használatára alapoznak. Sokat kell vele bunyózni, adott objektumokat elcipelni és eldobálni.
A trióhoz sorolható egy negyedik hős, Sly - se veled, se nélküled - barátnője, Carmelita Fox, a rókalány. Ők lennének tehát azok főkarakterek, akik a játék szinte összes fejezetében állandó jelleggel szerephez jutnak.
A Thieves in Time azonban egy ügyes húzással plusz játszható szereplőket is partiba hozott. A történet előrehaladtával ugyanis minden világ egy-egy új irányítható figurával bővíti az állandó tagok létszámát.
Ezek a karakterek Sly felmenői lesznek, letűnt korok hírhedt tolvaj mosómedvéi. A sztori során öt világba és ebből kifolyólag öt különböző korba jutnak el barátaink. Nem szeretném lelőni az összes helyszínt, de azért három kort megemlítek, érzékeltetve ezzel a változatosságot.
Látogatást fogsz tenni a feudális Japánban, az angliai sötét középkorban, illetve Amerika egykori poros vadnyugatán is.









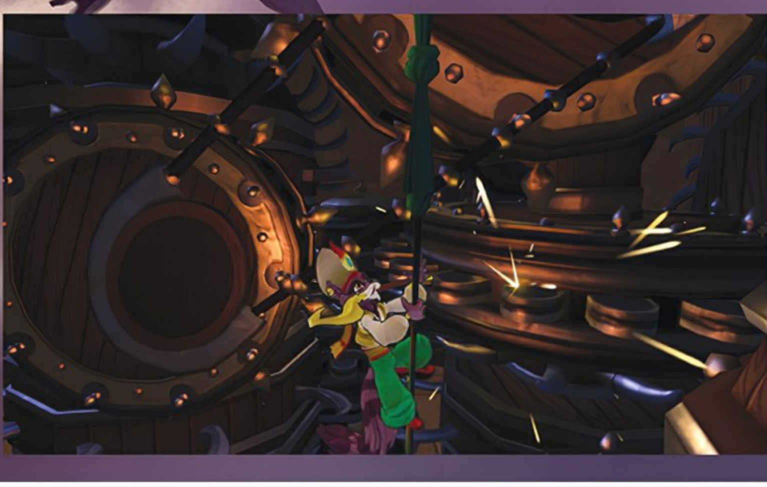
Az agytröszt teknős időgépével elérhető világok feloldása után mindegyikbe szabad átjárást biztosít a program, de az azokban felvehető, a történetet előrelendítő missziók már csak adott karakterekkel kezdhetőek meg. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a játék során egyfajta központi bázist szolgáltat a csipetcsapat búvóhelye.
Innen tudjuk kiválasztani, hogy éppen melyik szereplővel menjünk neki a pályának. Ugyanitt érhető el a tolvajszervezet ThiefNet hálózata, amely gyakorlatilag ugyanazt a funkciót tölti be, mint a korábbi részekben, vagyis különböző fejlesztéseket, erősebb támadásokat, új mozgásokat vásárolhatunk a pályákon összeszedett, helyesebben inkább összelopott értékekből.
Ha küldetést akarunk indítani, akkor azt a karaktert kell kivinni a helyszínre, akinek a feje felett a klasszikus mosómedve embléma lebeg. A többiekkel is kimehetünk persze, de ebben az esetben csak a temérdek, a pályán elszórt gyűjtögetnivalók és eldugott kincsek után kutakodhatunk.

A negyedik Sly-játék legnagyobb erőssége a változatosságban rejlik. Az egy pozitív tényező, hogy koronként egy-egy új arc a saját kis mozgásrepertoárjával és extra képességeivel mindig hozzánk csapódik.
Viszont, ha csak ennyiben merülne ki egy nagy kihagyás utáni visszatérés, igen elégedetlen lettem volna a stuffal. Nos, nem így lett.
A készítők rendkívül változatos feladatokat állítottak a playerek elé, melyek leginkább különböző, a missziók során felmerülő minijátékok formájában jelentek meg. Lesznek változó felépítésű ritmus- és reflexjátékok, QTE-szekvenciák, ügyességi feladatok, sőt nem egy olyan is, ahol a DualShock 3-ba épített giroszkóp kerül használatba!
Bentley küldetéseinek egy csoportját meg kifejezetten szeretném kiemelni, ugyanis a hackelési folyamat többféle lövöldözős, klasszikus árkád időket idéző űrhajós/tankos játék formájában kerültek megalkotásra.
A küldetések célja általában Sly őseinek kiszabadításban, különböző dolgok elcsenésében, a pályákon elhelyezett kulcsfontosságú eszközök beindításában, sokszor fotózásban, és még megannyi dologban teljesedik ki. Felsorolni nem szeretném ezeket a feladatokat, de biztosíthatlak, hogy unatkozni nem fogsz. Minden világot egy főellenség harc zár, de a későbbiekben bármikor visszatérhetünk a már meglátogatott helyszínre.
A missziók túlnyomó részében mindig csak egy csapattag jut komolyabb szerephez, viszont elő fognak fordulni olyan etapok is, ahol a játék a cselekménynek megfelelően egymás után váltogatja a karaktereket.

A gameplay egyik fontos új eleme az álcázáshoz lesz köthető. Sly-nak minden világban meg kell szereznie egy-egy, a korhoz illő maskarát, amelyet aztán a küldetések során nem egy esetben viselnie, illetve használnia kell. Japánban például egy hadúr páncélját kell elcsenni, mellyel egyrészről teljes biztonsággal és nem utolsó sorban tiszteletet parancsolóan flangálhatunk az ellenség között. Másik funkciója pedig alkalmas













lesz tűzgolyók visszapattintására. Az eddigi részek idáig erőteljesen alapoztak a lopakodásra, ám ezúttal sajnos jóval egyszerűbb dolga lesz a játékosnak.
Az ellenfelek látószöge- és távolsága nagyon le lett csökkentve. Azok az NPC-k például, akik egy lámpással a kezükben őrjáratoznak (az egyébként világos pályarészeken is), még akkor sem vesznek minket észre, ha közvetlen mellettük haladunk el, nem érintve fényforrásuk körsugarát.
A kampányról mindenestre elmondható, hogy változatos és szórakoztató, kellően hosszú játékidővel bír, mely a különböző gyűjtögetnivalóknak, ilyen-olyan mellékfeladatoknak köszönhetően csak tovább nyújtható.

A játék, megtartva a korábbi részek vizualitását, ezúttal is a rajzfilmes hatású, cel-shaded technológiát használja. A különböző korok helyszínei kellően változatos képet festenek elénk. Minden esetben vidám, kortól függően hol világosabb, hol pedig sötétebb tónusú háttérrel dolgoznak. Mind az irányított karakterekről, mind pedig a terepen szétszórt különböző ellenfelekről elmondható, hogy nagyon alaposan kidolgozott, egybefüggő, vicces animációval járnak-kelnek.
Sly-nak és felmenőinek sunnyogó, lopakodó mozgáskultúrája kizárt, hogy nem csal mosolyt a játékosok arcára. Egyszerűen fenomenálisak! Az ember tényleg úgy érzi, mintha egy rajzfilm aktív szereplőjévé válna. Visszaköszönő elem lesz a főszereplők szinkronhangja is, melyek ezúttal is remekelnek. Hibaként a hangzás terén csak azt tudnám felróni, hogy alkalomadtán az átvezető jelenetek során elnémultak mind a karakter, mind pedig a környezeti zajok. Persze a március végén esedékes európai megjelenésre ez a kisebb bug jó eséllyel már javításra kerül. A játék alatt számoló engine igen stabil, csak nagyritkán tapasztalható némi lassulás.
A kamerát kedvünk szerint szabadon forgathatjuk, de vannak olyan szituációk is, melyek rögzített állásból mutatják az akciót.
Ezen a ponton sajnos felfedezni véltem néhány problémát, ugyanis több esetben is szükségem lett volna arra, hogy tetszőleges irányba beforgassam a látószöget.
Mivel ezzel a lehetőséggel nem engedett élni a szoftver, csak néhány újrapróbálkozás után tudtam a kérdéses helyen továbbhaladni.

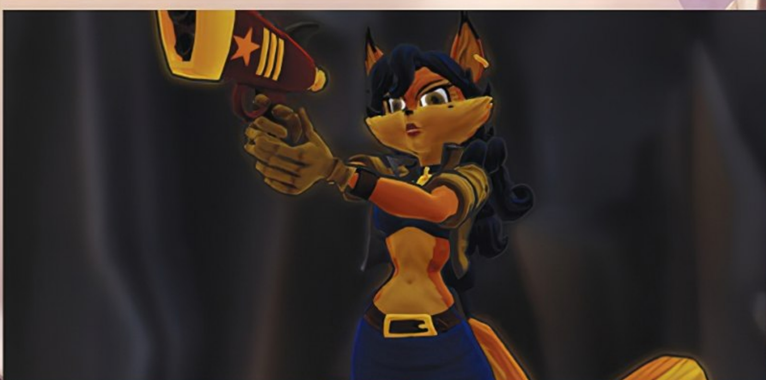
Ha már éppen szóba kerültek az újrapróbálkozások, meg kell említenem, hogy a progi nehézségi szintje az általam tesztelt sajtóverzióban (lehet a bolti változatnál már más lesz a helyzet) eléggé félre lett skálázva. Maga a játék rendkívül könnyűre sikeredett, kihívás szinte alig van benne, legalábbis egy bizonyos pontig. Ez a pont pedig a főellenségeknél jön el, ám ott nagyon.
Nem is az a probléma, hogy effektív ki kell tanulni a harcok lépéseit, akár tizedmásodperces pontossággal kell időzíteni az ugrásokat és támadásokat, mert ez végül is akár helyes is lehet. A gond az, hogy hatalmas a kontrasztot a játékban a bossokig elvezető missziók kihívási mértéke, majd maguknál a főellenségeknél tapasztalt nehézségi szint között.

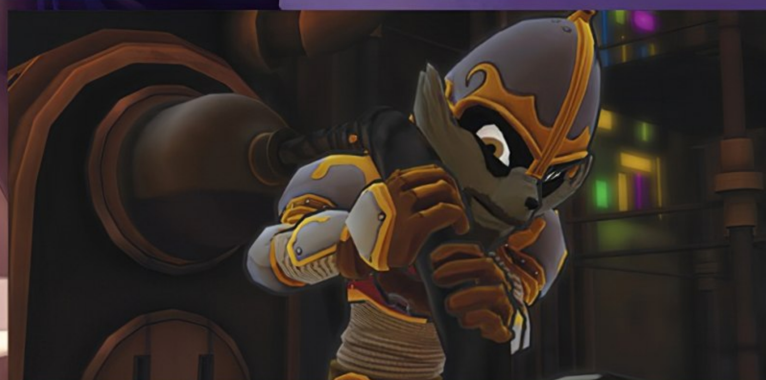
A Sly Cooper: Thieves in Time beáll azon játékok sorába, amelyet a tavaly bevezetett Cross-Buy opcióval dob piacra a Sony. Láthattunk ilyet már korábban több PSN címnél, illetve dobozos játéknál, például a PlayStation All-Stars Battle Royale-nál is. Sly legújabb kalandja azonban nem csak ezzel a rendkívül kedvező ajánlattal kecsegteti











a Vita tulajdonos PS3 felhasználókat, hanem további extra opciókkal is. Ilyen például, hogy a szoftver játékállás mentésének rendszere is megosztott lett, vagyis immáron működik a korábban beharangozott Cross-Save funkció is. Vagyis elkezded a játékot PS3-on, mented az adataidat a menüben külön erre a részre fenntartott opcióban, majd folytatod Vitán a sztorit épp ott, ahol a nagygépen abbahagytad. A másik extra opció azt gondolom, némileg már érdekesebb lesz, ugyanis itt egy gameplay-t érintő huncutságról beszélhetünk. A Sanzaru Games játéka lesz az első olyan PS3-mas progi, amelyhez a Vitát csatlakoztatva egy extra játékopció (nem LBP2-féle, patch formájában rögtönzött kontroller) válik elérhetővé.

A dolog működési elve a következő: ha a két konzolon egyszerre futtatod a szoftvereket, akkor lehetőség nyílik az AR (Augmented Reality) opció kihasználására.
Ez ebben az esetben azt jelenti, hogy amikor a kézikonzolt a televízió képernyőjére irányítod, akkor a Vita kijelzője egyfajta röntgenként fog funkcionálni, s így gyakorlatilag átvilágíthatod a játékteret, mely képesség kincsek, különböző eszközök felkutatásában lehet nagy segítségedre.

A Sly Cooper: Thieves in Time egy igen kellemesre sikerült játék lett, viszont néhány okból kifolyólag maximális elégedettséggel sajnos mégsem tudott eltölteni a produktum. Fel tudott mutatni ugyan nagyon sok újdonságot is (amik alatt leginkább a minijátékok egész hadát illetve a korszakonként egy-egy új karakter bevezetését értem), ám a gameplay mechanikát érintő megoldások jelentős része szinte semmivel nem mutattak túl a hét évvel korábban megjelent epizódhoz képest, amit csak tetézett a fentebb taglalt félrelőtt nehézségi szint kérdésköre.
A sok pozitívumnak számító újdonság mellett a közepes poénok és a már évekkel korábban bizonyító tartalmi elemek persze még így is egy remek egyveleget alkotnak, ám hiányzik valami olyan plusz, amitől ez a játék igazán kiemelkedő lehetett volna. Nem tökéletes, de vicces és szórakoztató, stílusát és megjelenését tekintve a piacon párját ritkító alkotásról beszélhetünk. Amennyiben vevő vagy a mászkálós játékokra és nem idegenkedsz a rajzfilmszerű képi világtól, bátran beruházhatsz a címre!

Foxhound



DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS!

Kedves Olvasóink!

2012. májusától az összes korábbi számunk elérhető a Dimag rendszerén keresztül, ráadásul új előfizetési lehetőséggel is rendelkezhettek:

Magazinok 200 forinttól kaphatóak!

A 2010-es és 2011-es évfolyamok 1000 forintért* vásárolhatóak meg!

Éves előfizetési lehetőségek!

A részleteket a Dimag rendszerében találhatod meg!

* A feltüntetett ár egyetlen évfolyamra vonatkozik!

your digital media
Dimag
FIVE International Kft.

650 Ft



Elérhető PC-n, iPad-en, és androidos eszközökön is!

Részletes információkért látogasd meg a www.dimag.hu/konzolmagazin weboldalt.



Csatlakozz Te is a Konzol Magazinos közösséghez!

Lájkolj minket a Facebookon, majd olvasd a híreinket, szólj hozzá az aktuális témákhoz, kérdezd bármiről a szerkesztőség tagjait, vagy éppen ismerkedj a többi olvasóval.

MIL
Mélyépítő Labor Kft.

Köszönjük a támogatást kiemelt partnerünknek, a Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu





Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a választ írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!
A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az email elérhetőségeteket. Nyereményjátékunkra a beküldési határidő ***2013. február 28***-a. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 28-án adtok fel, az is érvényesnek számít.
Csak az újságból kivágott, 28-as számmal ellátott kupont fogadjuk el!
Dimag és App Store rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu email címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag vagy Apple rendszerében használt email címeteket és az esetleges kívánt platformot tárgyként is a megfejtések mellett. A borítékra írjátok rá: "NYEREMÉNYJÁTÉK".

A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.

CENEGA Hungary nyereményjáték!

1db Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations (X360)
2 db Madagascar 3: Europe's Most Wanted (X360)
1db Harry Potter for Kinect (X360)



Hogy hívják a DmC főhősének, Danténak a testvérét?

Sony Central and Southern Europe nyereményjáték!

1db PlayStation All-Stars Battle Royale (PS3)
1db Wonderbook: Book of Spells (könyvvel együtt)
1db Ratchet & Clank: Qforce



A Sly Cooper: Thieves in Time c. játék támogatja-e a cross-buy funkciót PS3 és VITA között?

PlayON Magyarország nyereményjáték!

1db Far Cry 3 (PS3)
2db Sonic & All-Stars Racing: Transformed (X360 és PS3)



Az Aliens: Colonial Marines-ben melyik bolygóra érkeznek meg hőseink?

Magnew nyereményjáték!

3db Call of Duty: Black Ops II (két X360 és egy PS3 verzió)
4 db WWE '13 (X360 és PS3)



Ki miatt kell Stewie-nak és Brian-nek az univerzumokban utazni, hogy megmentsék a mi világunkat?

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

LittleBigPlanet Karting játékot nyert: Lugosi István (Hódmezővásárhely), **LittleBigPlanet PS Vita játékot nyert:** István Kitti (Kaposmérő), **Happy Feet Two játékot nyert:** Croce Fabrizio (Érd), **Ice Age 4: Continental Drift – Arctic Games játékot nyert:** Gera János (Szeged), **Resistance 3 játékot nyert:** Gurály János (Budapest), **Starhawk játékot nyert:** Perl Máté (Eger), **Soul Calibur V játékot nyert:** Maszlavér Ferenc (Tata), **Super Street Fighter IV Arcade Edition játékot nyert:** Kovárczi András (Szentdomonkos), **Medieval Moves játékot nyert:** Pálosi Szimonetta (Budapest), **Adidas MiCoach (PS3) játékot nyertek:** Presztek Réka (Budapest), Sturcz Dániel (Kecskemét), **Adidas MiCoach (X360) játékot nyertek:** Rozinek Zoltán (Kapuvár), Zsombori Fanni (Pécel), **Transformers: Fall of Cybertron (PS3) játékot nyert:** Havran Patrik (Bárna), **Transformers: Fall of Cybertron (X360) játékot nyert:** Zalavári Tamás (Budapest), **007 Legends (PS3) játékot nyert:** Szabó Balázs (Valkó), **007 Legends (X360) játékot nyert:** Nándori Ágnes (Budapest), **WRC3 (PS3) játékot nyert:** Perényi Dániel (Budapest) , **WRC3 (X360) játékot nyert:** Ivanyik Zoltán (Szente), **Midway Arcade Origins játékot nyertek:** Kovács László (Előszállás), Nagy Levente (Szentes), Szentpéteri Sándor (Tatabánya), **Harry Potter for Kinect játékot nyert:** Pokorny Krisztián (Budapest), **TESIV: Oblivion 5th Anniversary Edition (X360) játékot nyert:** Horváth Ákos (Budapest), **TESIV: Oblivion 5th Anniversary Edition (PS3) játékot nyert:** Gulyás Ákos (Törökszentmiklós), **Risen 2: Dark Waters játékot nyert:** Bakonyi Péter (Budapest), **1db LOTR: Aragorn's Quest játékot nyert:** Kovács Attila (Kistarcsa), **NBA 2K12 (PS3) játékot nyertek:** Borosi Krisztián (Tállya), dr. Csonka Balázs (Salgótarján), **NBA 2K13 (X360) játékot nyert:** Csider István (Szolnok), **Test Drive Unlimited 2 játékot nyert:** Maticsek László (Budapest), **Bioshock 2: Rapture Edition játékot nyert:** Varga Ádám (Badapest), **Bioshock könyvet nyert:** Konrád Barnabás (Budapest), **Far Cry 3 ajándékcsomagot nyert:** Szatmári Gergely (Budapest), **Assassin's Creed III ajándékcsomagot nyert:** Lippai Levente (Budapest), **Konzol Magazin ajándékcsomagot nyert:** Kálló Tímea (Kövegy)

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZIN 28. SZÁMÁT! KONZOL magazin

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Elárüljuk!

Akció

Exkluzív ajándék

**Amennyiben 12 lapszámra fizetsz elő a Konzol Magazinra, abban az esetben egy limitált kiadású exkluzív magazintartó mappával lepünk meg téged.
A mappa látványtervét hamarosan közzétesszük a www.konzol.eu honlapunkon és a Facebook csatornánkon.**



12 lapszám
Postával: **8.900 Ft!**
Console Corner: **6.500 Ft!** **

6 lapszám
Postával: **4.900 Ft!**
Console Corner: **3.500 Ft!** **

Megéri mert:

- *pénzt spórolsz vele*
- *nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott*
- *alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk*
- *két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**

Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

Előfizetési szándékodat jelezd a kiadó postacímén (Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2), vagy az elofizetes@konzol.eu email címen.

**Futárszolgálaton keresztül is előfizethetsz, ez esetben 500 Ft-tal több mindegyik előfizetés, cserébe viszont nem kell utalással bajlódni, a futárnál kell kiegyenlíteni a választott előfizetés díját.
A lapszámokat ezen kívül postai úton küldjük ki.**

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható ajándékként.
** A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!	5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
9	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!	4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!	3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.	2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.	1	Mi se értjük, miért tettük be…



Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

A Konzol Magazin összes megjelent évfolyamát, mindössze 4000 Ft*-ért vásárolhatod meg!

A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint), mindössze 1000 Ft-ért vásárolhatod meg!**



A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát, mindössze 2000 Ft-ért vásárolhatod meg!**



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

A Konzol Magazin teljes 2012-es évfolyamát, mindössze 2000 Ft-ért vásárolhatod meg!**



Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Személyes átvétel vagy futárszolgálattal történő szállítás kérhető.
A futárszolgálat díja a Konzol Magazin összes eddigi évfolyamára a csomagáron felül 3000 Ft.
** A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába.
A szállítási díj ajánlott küldeményként vagy futárszolgálat által egységesen 1500 Ft.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!

Te válogathatod össze a kívánt számokat.

10 db 3000 Ft	5 db 2000 Ft	3 db 1000 Ft
Postával: 1700Ft*	Postával: 1000 Ft*	Postával: 700 Ft*
Futárral: 1500 Ft*	Futárral: 1500 Ft*	Futárral: 1000 Ft*

Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.

** A feltüntetett szállítási díjak a csomagárakon felül értendőek.*

Akciós csomagjainkat, lapszámainkat futárszolgálatunkon keresztül is megrendelheted. Ez esetben személyesen házhoz visszük a lapokat, amely előnye, hogy garantáltan sérülésmentesen kapod meg a megrendelt terméket, valamint az utalással sem kell bajlódnod, munkatársunknak a helyszínen is fizethetsz.

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft*****-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.





A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóbban. (A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)

**** Egy lapszám esetén 230 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*





New Super Mario Bros. U

Talán emlékeztek még, legutóbb a NSMB2 teszt végén annak reményében váltunk el, hogy a hamarosan napvilágot látó Wii U-s rész változatosabb és előremutatóbb lesz. Feltételezem, emlékeztek, hisz alig pár hónap telt el azóta, aminek okán joggal merül fel a kérdés: okos dolog-e egynyire egymás nyakára ereszteni két hasonló kaliberű címet, pláne amikor az egyik célja az volna, hogy eladjon egy frissen megjelent konzolt. No de a részleteken való morfondírozást hagyjuk meg Iwata-nak, mi játékosok inkább örüljünk, hogy a közel három évig tartó 2D Mario éhségünket egyszerre két finom falattal is igyekeztek csillapítani.

Ha képes volnék időutazásra, biztosan felkanyarintanám a hosszú listámra azt a múltbéli időpontot, amikor a NSMB2-re rápötyintettem a 8 pontot. Betudható talán a sorozatban bekövetkezett hosszú szünetnek, de mai fejjel (főleg, hogy túl vagyok az új rész nagy részén és tálcán kínálja magát összehasonlítási alapként) bizony csak 7-et adnék rá. Utólag vizsgálva szinte tapintható, hogy a pénzközpontú 3DS-es szálat egy teljesen új, magját fiatal newbie fejlesztők alakította csapat hozta tető alá, akik bár letettek az asztalra pár újdonságot, de józserivel a jól bejáratott minták szerint építették fel a játékot. No, nem mintha a **New Super Mario Bros. U** alapjaiban túrná fel a sémát, de ennyire azért ne rohanjunk előre.



Vigyázat, spoiler következik: Peach-et nem rabolják el!!! Ezúttal Bowser a saját várával együtt tulajdonítja el a hercegnőt, Mario-ékat pedig egy laza „kapitulátusz"-al diszponálja messziföldre.
A bevezető képsorok alatt hőseink röppályáját elnézve már nagyot dobbanhat az egykori Super Mario World rajongó szíve, ugyanis az új rész visszaadja a sokak által kedvelt egybefüggő világtérképet. Maguk a világok tematikájukban nem sokat változtak, tehát vannak ismét sivatagos, jeges, vizes helyszínek, de aggodalomra semmi ok, a készítők kínosan ügyeltek arra, hogy kiszűrjenek bárminemű redundanciát.

Amikor először elindítottam az új Mario játékot, vegyesen éreztem magam meglepve és kicsit morcinak: a HD ugyanis meglepően jól áll az öreg bajszosnak, a mérgem csupán annak szólt, hogy már a korábbi részeknek is ilyennek kellett volna lennie, ha sikerült volna egy icipicit erősebb vasat tenni a Wii-be. Viszont nem a HD grafika az egyetlen újdonság, hisz van ennek a Wii U-nak egy Gamepad-je is, amit a játék többé-kevésbé ki is használ. A legjobb funkció talán az off-play: ekkor az egész játék a Gamepad-re kerül, így nyugodtan játszható ágyból, mellékhelyiségről vagy bárhonnan, ahova elér a Wii U jele. Játékmechanikailag szerepe a Gamepad-nek csak akkor van, ha valaki pluszban csatlakozik a játékhoz: ilyenkor az egyik játékos Wiimote-al irányítja Mario-t miközben a Gamepad-et szorongató társ platformokat gyárt neki a pályára, megkönnyítve/megnehezítve ez által a továbbjutását.
(Ennek ábrázolására volt egy tök jó kis kép, mindjárt megkérem Veronikát, hogy tördelje be ide ez alá a szöveg alá, ni!)

A másik újdonság, a Miiverse integráció. Mint régi vágású játékos, ettől a funkciótól igencsak ódzkodtam eleinte, de végül annál jobban tetszett.
A lényeg, hogy minden pálya után lehetőséged van írni pár sort, vagy rajzolni valamit, ami megjelenik a többi játékosnak, lehet az figyelmeztető, poén vagy csak egyszerűen kidühöngheted magad, ha épp nem sikerült az adott pálya huszadjára sem.

Ha már itt tartunk: több kollega panaszkodott, hogy a nehézségi szint már nem a régi, elpuhultak a pályák, kevés a kihívás – no, ezt részben cáfolnám.
Eleinte valóban egyszerűnek hat a játék, de ha azt mondom, hogy volt olyan bónuszpálya, amit veterán platformjátékosként 40 élet elbukását követően tudtam csak abszolválni, az azért elárul valamit, nem?
Plusz, ha valaki nagyon keménytökű akar lenni, az bizonyíthatja rátermettségét a Challenge módban, ami talán az egyik legjobb új opció.









A speedrun-ok (azaz minél gyorsabban/technikásabban végigszaladni egy pályán) egyre népszerűbbek, ezt szerencsére a készítők is észrevették és összeütöttek egy ennek dedikált játékmódot.
Itt aztán van egy-egy szép csokorral minden mi hardcore szemnek-szájnak ingere: a mezei speedrun-tól kezdve a coin gyűjtögetősön át az ellenfél likvidálósig minden.
Ha eddig Gamepad-en játszottál, az javaslom, most válts Wiimote-ra: a Gamepad drága és nem is lehet még külön kapni, ha véletlenül mérgedben összetörnéd (persze a Wiimote dobálást is csak óvatosan – tél van és nagyon ki tud hűlni a lakás amíg kijön az ablakos). Ha eddig nem jött volna le, a Challenge mód nehéz, a program csak a teljesen hibátlan játékra ad arany plecsnit amit nagyon szigorúan vesz – második meg nyilván senki sem szeret lenni, szóval fel kell kötni a nadrágot.
Az ember igyekezetében pedig irtó béna tud lenni, és gyakran úgy szalad bele nagy sietségében a pályán árválkodó kis goomba-ba mint Cammie Dunaway a 2009-es NSMBWii bemutatón.

Vannak még ezen kívül játékmódok, az egyik Boost Rush névre hallgat: itt kisebb pálya pakkokat kell végigjátszani.
A képernyő folyamatosan, fix tempóval scrollozik, ennek sebességét aranyak begyűjtésével lehet felgyorsítani: a cél minél rövidebb idő alatt eljutni a pályák végéig.
A másik a Coin Battle, ahol max 4 játékos mérkőzhet meg a „ki tud több zsetont összeszedni" konteszt égisze alatt.
Legnagyobb bánatom, hogy mindezt kizárólag offline tehetjük meg – és bár tudjuk, hogy az online nem a Nintendo erőssége, azért most már illene ez ügyben lépni valamit.

Az új felszedhető cuccokról még nem szóltam: egyetlen újdonságként a repülő mókus effektust előidéző makk gomba szerepel, ami egyfajta keveréke a Super Mario World toll-köpenyének és a Wii-s epizód propelleres sisakjának.
Emellett mindenki legnagyobb örömére feltűnik Yoshi is a szokásos mozgásrepertoárjával valamint mellénk szegődhetnek az übercukor Baby Yoshik is, akik a legjobb segítőtársaink lehetnek kalandunk során.
Mindamellett, hogy a gyomrukban valószínűleg valami fekete lyuk tátong, (és ennek köszönhetően végtelen sok ellenfelet tudnak belakmározni) színüktől függően egyéb speciális képességeik is vannak: a magenta színű képes felfújódni, mint egy lufi, így olyan helyekre is eljuthatunk általa, ahová másként képtelenek lennénk, a sárga a sötét pályákat világítja be, a kék pedig buborékokat böfögve likvidálja a szembejövő Bowser csatlósokat.

A már említett pályákról csak a legpozitívabban tudok nyilatkozni: szinte mindegyik tartogat valami meglepetést, felépítésükben pedig végletekig polírozottak.
Ellenlábasainkból akad jó pár új a megszokottakon kívül, a világok végén Koopalingek, a kisebb várakban Boom-boom vár ránk.
Mindenki itt van hát, aki számít, minden adott, hogy emlékezetes legyen a kaland.
A szavatosságot sem érheti panasz: a Sztori mód 100%-ra pörgetése úgy 15 órát vesz igénybe, míg a Challenge mód minden szintjének legjobb minősítésének elérése még a legügyesebb játékosoktól is legalább még egyszer ennyit.

Ha szőrösszívű lennék, kötekedhetnék, hogy az új Mario játék megint nem mert formabontó lenni: tulajdonképp az alapfelállás változatlan: kis olasz vízvezeték-szerelő balról jobbra halad, a gombától megnő, az ellenfélnek a fejére ugrik. De mit is várunk el egy 2D Mariotól? A sakk szabályait sem irkálják át, jó az úgy ezer éve, ahogy van – bár nem a legjobb párhuzam, de a jó 2D platformer receptje se esett át sok változáson a stílus születése óta. Aminek a NSMBU igyekszik is maradéktalanul megfelelni: a mechanika olajozott, egyszerű, mégis szigorúan veszi a saját szabályait.
A pályák fantasztikusak, a játék annyira addiktív, hogy többször észre se vettem, hogy megint éjszakába nyúlóan játszom.
Ez az a Mario játék, amire hosszú évek óta várunk, a Super Mario World spirituális utódja – amihez csupán annak kultjellege és a New előtaggal ellátott sorozat kvázi változatlan vizuális körítése miatt nem tud felnőni. Ha ezektől hajlandó vagy elvonatkoztatni, akkor roppant kellemes élményben lesz részed, ezt garantálom!





9/10

Kiadó: *Nintendo* Fejlesztő: *Nintendo EAD*
Multiplayer: *2-5 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

CONSOLE CORNER 14 490.-

keviny





ZOMBI U

Ha az ifjabb korosztályt faggatnád a túlélő horror műfajáról és ennek következtében „élőholtakkal tarkított akciójáték" definícióhoz jutnál, ne húzd fel magad. Ahhoz túl sokszor kiáltottak ~~zombit~~ farkast egyes termékek mellé csomagolt marketing gépezetek, hogy azok a nagynevű folytatások génjeikben magukban hordozzák a stílust – ám a valóságban, ha bármelyiket egy kaján kis vigyorral belepottyantanánk a Spencer-kúriába, tíz percen belül csattana a ravasz a koponya közelében.

A túlélő horror játékok aranykora valamikor az ezredforduló környékén ért véget – ekkortájt döntöttek úgy a neves producerek, hogy a játékaikat szeretnék szélesebb réteghez eljuttatni (értsd: több pénzt akarnak). Ennek fejében „áramvonalasítás" címén először a kalandelemek tűntek el szép lassan, majd az ezt ellensúlyozandó egyre több és több akció a dinamizmus oltárán a maradék kis horror hangulatot is kilúgozta.
Ha most meg kéne határoznom, hogy az Ubisoft szoftvere hol vert sátrat gondban lennék, ugyanis szemezgent innen is – onnan is, de összességében úgy vélem, a **Zombi U** a veterán, régisulis túlélők játéka.

Te mit tennél ha egyik napról a másikra belecsöppennél a zombi invázióba?
Felvennéd a harcot? Vagy csak Kossuth Lajos hívó szavára beállnál a verbunkba zombi katonának - „a legjobb haverok úgyis a pokolban vannak" címszóval?
A Zombi U mindkettőre lehetőséget ad, igaz az utóbbinak csak akkor van értelme, ha szeretnéd megnézni, hogy fest a karaktered megzombulva.
Feleslegesen nem is koptatja a program szép új gépünket mindenféle intrókkal, történetbeli bravúrokkal – kezdetben arra sem kapunk választ, hogy mi is történt, mi okozta az inváziót, vannak-e rajtunk kívül túlélők – csupán egy kommunikátoron bejelentkező segítő - akit nevezzük csak nemes egyszerűséggel Preppernek – lát el bennünket jótanácsokkal.



A túlélő horror játékokkal kapcsolatban az egyik legfontosabb kérdés, hogy mennyire képes megteremteni (és szinten tartani) azt az egyfajta atmoszférát, amitől alapjáraton elindul a hideg az ember hátán. Bátran állíthatom, a Zombi U esetében erre a kérdésre egy nagy kövér igennel lehet csak válaszolni. Az invázió valós helyszíneken, London híres és kevésbé híres (de jellegzetes) pontjain játszódik, így azoknak akik jártak már a brit fővárosban (ne adj Isten ott élnek) azok számára ez alapból egy visszacsatolás.
A város mondhatni nincs „jó bőrben", (de hát mit is várnánk tőle, hisz épp most szenvedi el az apokalipszist) a kihalt utcák, az elhagyott lakások, üresen kongó aluljárók gondoskodnak arról, hogy a nyomasztó érzés egy másodpercig se hagyjon magunkra bennünket.

A játék tempója igencsak komótos, a játékos lassan, megfontoltan halad előre. Ki tudja, nem-e ugrik elő egy zombi az egyik sötét kis mellékutcából.
Átkutatja a hullákat, hátha maradt náluk egy-két kóbor lőszer, aminek minden egyes darabjára nagy szükség van.
Lőfegyvert csak ritkán használ harcban, (leginkább ha csoportosan támadják le) az esetek döntő többségében a krikett ütőjét szorongatja. Sűrű pillantásokat vet a Gamepad kijelzőjén megjelenő mozgásérzékelőre, ami az egyik legjobb barátja, mindamellett, hogy gyakran megtréfálja egy-egy patkánnyal vagy emberi maradványokra éhes varjúval. Hogy mire fel a nagy óvatosság? Mert *túl akarja élni*, kérem alássan.
Ugyanis a Zombi U nemcsak a helyszínek terén ragaszkodik a valósághoz, hanem igyekszik az általa vázolt fiktív szituációjához is hű maradni. Mert ugyan miként lenne hiteles, vagy szimplán hihető a sztori, hogy egész London az élőholtak martalékává vált, ha egy tökös szuperhős, egy igazi egyszemélyes hadsereg fél kézzel elbánna velük?
Neeem, kérem szépen, itt senki nem fog hősködni. Túlélőnk törékeny kis porszem, akinek elég egy harapás és máris a fent említett verbunkban találja magát – természetesen minden addig megszerzett tárgyával, fegyverével, töltényeivel együtt– mi pedig









egy másik túlélő felett átvéve az irányítást elindulhatunk megkeresni, hogy érzékeny búcsú keretein belül visszaszerezzük a cókmókunkat.

Tehát a sokkoló atmoszféra megvan, mi a helyzet a vizuális körítéssel? Nos, a Zombi U tipikus nyitócím: körülbelül semmi olyat nem mutat, amit ne láttunk volna ezelőtt.
A grafika erősen kétarcú: néhol látványos, főleg a fényeffektusok sikeredtek valósághűre, de néhol kifejezetten csúnya, alacsony felbontású textúrákkal és a jelen generációhoz képest is alacsony számú poligonokkal dolgozik. Félre értés ne essék, az összhatás egyáltalán nem rossz, de állkoppanást senki se várjon. Ezzel ellentétben a helyszínek felépítése, berendezése első osztályú, mármár Japán precizitású gondoskodás nyomait fedezhetjük fel. A készítők minden részletre odafigyeltek, kezdve a Brick Lane street artjától egészen a Buckingham palotában levő liftig, ahol kipárnázott ülőhely várja, hogy őfelsége a 20 másodperces „utazása" alatt is elhelyezhesse rajta a kényelmes kis valagát.

A Gamepad ebben a játékban már jóval komolyabb szerephez jutott, mint a Mario-ban: amellett, hogy a mozgásdetektor jelei megelevenednek rajta, a hátizsákunk tartalmát is ezen tudjuk menedzselni.
A játék megjelenése előtt egy-két külföldi szaklap ismertetőjében olyan véleményeket olvastam erről, hogy elvonja a tekintet a tévéről és ezáltal megtörik az immerzió – pedig épp ellenkezőleg: hanem pillantunk fel néha-néha a nagy turkálás közepette, könnyűszerrel leszerelheti túlélőnket egy kóbor zombi. Hasonlóképp működik a zárak bütykölése, a számzáras ajtók kikódolása, meg egy-két apróság – ami által nem csorbul az immerzió, hanem inkább kiteljesedik.



Említettem már, hogy ha a túlélőnk véletlenül kapitulálna az ellenség táborába, az esemény helyszínén összefuthatunk vele. A Miiverseen keresztül viszont ismerőseink, illetve az ő ismerőseik sikertelen túlélőit is beoszthatja a program a zombiseregbe – utoljára hasonló megoldást talán a Dark Souls-ban láthattunk.

Persze akármennyire is törekedtek a készítők a tökéletességre, sajnos a játék nem mentes a kisebb-nagyobb hibáktól. Néha előfordul, hogy például egy lépcső aljában várakozva fentről jövő zombucot jól kiütöd krikett ütővel, akkor a gravitáció törvényeire fittyet hányva szép nagy ívben repül vissza oda ahonnan jött. Néhol találkozhatunk olyan hibával is, hogy a másik szobából átvilágít a lámpa a falon keresztül, de elég ritka és nem annyira feltűnő jelenségek ezek.
Egy-két is-merősöm viszont panaszkodott, hogy beleszaladtak olyan bug-ba, ami miatt újra kellett kezdeniük a játékot, de jómagam ilyennel nem találkoztam.
Remélhetőleg ezeket a későbbiekben egy patch orvosolni fogja. (Hú, észrevettétek, hogy már Nintendo-éknál is divat a patchelés? Azért ez elég lehangoló…)

Szerencsére gondoltak azokra is, akik az egyszemélyes kampányon túl többedmagukkal is ki szeretnék próbálni a játékot. Sajnos kooperatív mód nincs, ellenben az egymás elleni csihi-puhi egész egyedire sikerült.
A Killing Box afféle deathmatch: az egyik játékos túlélőt alakít (akit Wiimote+Nunchuck párossal vagy az új Classic Controller Proval irányít) míg a másik a Gamepad-en a zombik királyát játszva rendezi be a terepet élőholtakkal. A másik, Assault névre hallgató mód pedig egy, az előző felállás szellemében működő területfoglalós játék.
Ezek úgy ideig-óráig kellemes kikapcsolódást nyújtanak, viszont sajnálatos, hogy csupán két személy által játszhatóak.
Arra már nagyon ki sem térnék, hogy online multiplayer-re nincs lehetőség, amire 2013-ban egy nyolcadik generációs konzolon már nincs magyarázat.

Összességében elégedett vagyok a Zombi U-val. Közel sem hibátlan, de mivel stílusában igencsak hiánypótlónak számít, ezért hiányosságain, kisebb hibáin érdemes szemet hunyni.
London zseniális játszóteret ad a világvégének, és talán nem is nagyon volt még játék, ami ennyire hihetően ábrázolta volna a zombi apokalipszist.
Ha friss Wii U tulaj vagy és nem riaszt el a konstans para, akkor ez legyen az a játék amit a géped mellé bedobsz a kosárba!



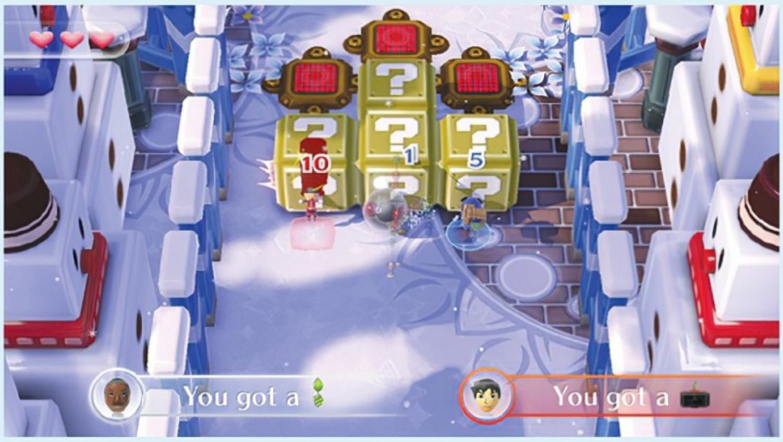
8/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft Montpellier***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

keviny

***Tudtad, hogy** itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?*







Milyen az ideális premiernapi játék egy új konzol megjelenésekor? A legjobb, ha azonnal megmutatja, hogy milyen potenciális lehetőség rejlenek a gépben. Célszerű egy olyan anyaggal előállni, amely egyszerű, könnyen érthető és hangulatos. A 16bites időkben például MegaDrive-hoz járt a Sonic, SNES-hez meg a Mario. Ezek a játékok egyrészt irányt szabtak, másrészt mindenki láthatta mit tud a két konzol. Később a Wii-nél a Wii Sports mutatta meg az új irányt. Egyszerű ötlet és jó megvalósítás jellemezte a játékot.
A legnagyobb erénye abban rejlett, hogy a még konzolt soha életében nem látott laikus is felfogta miről van szó. Ránézett a promó videóra, ahol a képernyőn egy teniszjáték ment, miközben az ember irányítóval a kezében hadonászott.
A mozgásérzékelés bevezetése a videojátékok világába egyszerűen, nagyszerűen és könnyen kommunikálható módon megtörtént. A Wii U premierjére a **Nintendo Land** kapta a feladatot, hogy betöltse a Wii Sports szerepét – feltéve, ha a fekete bundle-t vásároljuk meg, nem is értem egyébként, hogy a fehérhez miért nem jár belőle. A Nintendo Land azonban nem sportjáték, mint a Wii Sports, hanem egy partyjáték-gyűjtemény, és nem is akármilyen! Fantasztikusan hangulatos és szórakoztató, ami megmutatja mire képes értő programozók kezében a GamePad. Az viszont kiderült, hogy az érintőképernyő funkcióinak kommunikálása nehezebb, mint a mozgásérzékelős irányítóé volt.
Félévvel ezelőtt volt egy bemutató videó, ahol csak gyanakvóan pislogtam, amikor negyed óráig demózta a játékot a Nintendo. Nem jött át a hangulat és fogalmam nem volt róla, hogy miért jó ez, vagy mit tud nyújtani. Első ránézésre a NL nem tudja hozni azt a bizonyos „ezt nekem ki kell próbálnom" érzést. Viszont nem szabad első blikkre ítélni! A Nintendo Land-et csak akkor tudjuk értékelni és élvezni, ha játszunk vele öt percet, lehetőleg multiban. Utóbbi esetben garantáltan beszippant az anyag, és nem is fog elereszteni. Egy egész estés szórakozás után hatott át az a fajta hangulat, amit csak a legjobb játékok tudnak nyújtani. Írásban nehéz átadni, hogy miért vált ki sírva röhögést, amikor Luiginak öltözött Mii-vel szellemre vadászunk, akit egy másik játékos irányít. Ki kell próbálni! És ha megtesszük, biztosan érezni fogjuk, hogy a NL az új generáció, amely nemcsak megüti, de bőven meg is haladja a Wii Sports által kijelölt szintet.



A Nintendo Land először külsejével fogja meg az embert, leginkább a dizájnjával. A NL ugyanis egy olyan játékgyűjtemény, amely a legismertebb Nintendo-s címekre épít. Összesen 12 játékot találunk a lemezen, amelyeket a Mario, Donkey Kong, Pikmin, Metroid, Animal Crossing, Zelda, F-Zero stb. ihletett. Az inspiráció egyrészt a grafikai stílusnál, másrészt a játékmechanika terén érhető tetten.
Ezzel a hangulati elem a hardcore Nintendo rajongóknak biztosított, amit az ismerős zenék és dallamok csak fokoznak.
A NL grafikai minőségével elégedett voltam, korántsem izzasztja meg a Wii U hardverét, mégis egy szavam se lehet rá. Egy ilyen típusú stuffnál nem az a cél, hogy megmutassa milyen teljesítményre képes a gép, a grafikának inkább funkcionális a szerepe, ha a játékélmény elviszi a hátán a projektet. A szimpla Wii játékok után jól néz ki a NL, a kép éles, a színek ragyogóak, az egészről leginkább a korrekt szó jut eszembe.
A grafika, a dizájn és az audio azonban csak a felszín, ha azt nézzük, hogy milyen élményeket nyújt a program.



A megnyitható aljátékok a központi térről, az úgynevezett plázáról érhetők el. A plaza egyébként beépíthető és egy kisebb várossá fejleszthető. Sok-sok játék után golyókat kapunk, amit egy régi nyolcvanas éveket idéző programban elszórhatunk. Minél több pályát teljesítünk, annál több épületet és egyéb funkciót nyithatunk meg. Lehet például vonatunk, amellyel újabb játékmódok érhetőek el. A szoftver tartalmi része teljesen kielégítő.

A lemezen található programokat három csoportba oszthatjuk. Csapatjátékok, kompetitív multi címek és egyjátékos mókák. Az első kettő esetében egy játékos a GamePad-en irányít, a többieknek a Wiimote jut. Ne adjuk tehát el a régi Wii irányítóinkat, mert a Wii U játékokban nagy szükségünk lesz rá! Elsőként lássuk a csapatjátékokat, amelyeket 1-5 fő játszhat. A Zelda, a Metroid és Pikmin tartozik ezek közé. A Zelda leginkább a Wii Sports Resort-ban látott kardozós részre hasonlít. Elindítás után rögtön megmutatkozik, hogy mennyire ötletesek voltak a programozók. Miközben négyen Wiimotetal hadonászhatnak, egy főnek a GamePad-en kell nyíllal fedezi a többieket.









A figuráink automatikusan haladnak, mi csak kisebb kitérőket, elugrásokat csinálhatunk. Rendkívül szórakoztató, de a másik kettő is jó!
A Metroidban a földön harcoló játékosokat a GamePad-es emberünk fedezi, méghozzá a levegőből.
A Pikmin esetében egyikünk megy Olimarral, a többiek a pikminekkel vannak, a cél, hogy legyőzzük az utunkba kerülő ellenfeleket.
A csapatjátékok önmagukban egyedül és többek számára is nagyon kellemes alkotások. A NL legjobb része viszont a kompetitív, azaz magyarul versenyző, vetélkedő részek jelentik. Ezeket csak multiban lehet játszani, 2-5 fő részvételével. A fő erényük, hogy ötletesek, őrülten szórakoztatóak, hangulatosak és semmihez sem fogható többjátékos élményt adnak, miközben megmutatják a GamePad lehetőségeit.
Három miniprogramról van szó, a Luigi's Mansionről, az Animal Crossingról és a Mario Chase-ről. A kedvencem a Luigi's Mansion. Képzeljünk el egy sötét szobát, ahol négy zseblámpás Mii és egy szellem mozog.
A Mii-ket mindegyik játékos egy Wiimote-tal kezeli. A szellemet eközben a GamePad-et kezében tartó játékos irányítja. A Luiginak öltözött Mii-k feladata, hogy a lemerülő zseblámpájukkal rávilágítsanak, ezzel elkapják és megsebezzék a szellemet.
A szellem küldetése, hogy mindezt kikerülve elkapja a többi játékost. A csavar az egészben, hogy a GamePad-en haladó szellem mindent lát, míg a tévén járkáló többiek számára a szellem láthatatlan. Csak akkor villan fel egy pillanatra, ha ráveti magát valakire, vagy ha az egyik gombbal láthatóvá teszi magát, illetve ha fénybe (pld. villám) kerül. Ez egy ötletes és magával ragadó játékmenet, ami csak Wii U-n megvalósítható. Ráadásul fergeteges hangulata van!
Mivel a szellem gyorsabb és közelségét a Wiimote rezgése jelzi, ezért lehet paráztatni a többieket, vagy csapdába csalni, ha egy időre láthatóvá tesszük magunkat.
A játék a szellemirtók részéről alapvetően az együttműködésre épít. Muszáj egymást védve, összefogva haladnunk, csak így nyerhetünk. Ha nincs meg az összhang, a szellem pillanatok alatt elintéz mindenkit. Szerencsére, ha valamelyik játékos elhalálozik, akkor a többiek lámpájuk segítségével fel tudják támasztani. Hasonló jóság az Animal Crossing, ahol a Wiimote-os játékosok feladata gömbök összegyűjtése és eljuttatása a célba. Eközben a GamePad-en egy ember két őrt irányít, a két analóg karral. Az őrök célja elkapni a többieket. Nekem a tesztelés alatt ez volt a második kedvencem a Luigi után.
A gömbszedegetőknek hasonlóan össze kell dolgoznia, mint a szellemvadászoknak.
A GamePad-es játékosnak a gyorsaság is számít, miközben ügyes stratégiával kell befognia a tolvajokat. Plusz azért szokni is kell, hogy több figurát irányítunk szimultán.
Az AC a GamePad kameráját is használja, akinél van az irányító, annak feje látható lesz a többiek számára a tévén. A harmadik játék a Mario Chase, ahol GamePad-esnek Marioval kell menekülnie a többiek elől. Mario akkor nyer, ha meghatározott ideig nem tudják elkapni. Ebből a programból nekem egy emlékem maradt, a fékevesztett rohanás, ami hamar hangos visításba csapott át, amikor egyszerre négyen voltak a sarkamban.
Ez a három játék kiemelkedik a gyűjteményből. Hangulati és élvezeti értékük szinte leírhatatlan. Összességében a hat multi program ideális, ha egy házibulit tartunk.
És nincs még vége az élvezeteknek!
Az utolsó csoportba tartoznak az alapjáraton egyedül játszható anyagok. Ezeket közvetlenül nem lehet multiban nyomni, csak egymás után. Ilyenkor több pontot kell elérnünk, mint a többiek. A kedvencem a Takamaru's Ninja. Ennek eredetije 1986-ban jelent meg Japánban, a NES-hez kiadott, floppy lemezekkel működő Family Computer Disc Systemre. A ninjás programban a GamePad segítségével célozhatunk, az érintőképernyővel pedig shurikeneket dobálhatunk az ellenfelekre. Hasonlóan élvezetes a klasszikus Donkey Kongra épülő ügyeségi-logikai játék, amelynél egy pálcikákból felépített kerekes járművet kell mozgásérzékelővel célba juttatni.
Az út tele van csapdákkal, rengeteget kell gondolkodnunk és kombinálnunk. Bírtam a Yoshi's Fruit Cart-ot is, ami a szem-kéz koordinációnkat teszi próbára. A GamePad stylus-ával jelölhetjük ki, hogy merre menjen a Yoshi-t idéző járgány. A cél, hogy minél rövidebb utat bejárva az összes gyümölcsöt összeszedjük. Az F-Zero-s Captain Falcon's Twister Race egy ügyességi versenyjáték, ahol akadályokat kell kerülgetni.
Nagyon jópofa a Balloon Trip Breeze, ahol a stylus-szal kell irányítani a lufival ereszkedő emberünket. Végül, de nem utolsósorban az Octopus Dance egy ritmusjáték, amely egyszerre használja a klasszikus irányítást és a mozgásérzékelést.
Az egyjátékos módra kihegyezett részek, a kompetitív mókákhoz képest picit talán viszszafogottabb hangulatúak, de változatosak és élvezetesek, mindenki megtalálja majd a maga kedvencét!





Térjünk vissza a cikk elején felvetett, de a levegőben maradt kérdésre. Alkalmas-e a Nintendo Land a Wii U-t legjobban népszerűsítő, ha úgy tetszik eladó játék címére. Azt hiszem alkalmas. A NL ugyanis egy kiváló alkotás, amely megérdemelné a sikert. Mozgásérzékelés, érintőképernyő, kamera ezeket mind használja, de csak laza, könnyed módon úgy, hogy közben egy percre sem érezzük rajta az erőltetettséget. Az irányítás pedig minden játékban tökéletes, könnyen tanulható.
Nem kell fárasztó köröket futni és nem idegesít fel. Ennek köszönhetően a játékélmény is magasan teljesít. Több fős társaságban szinte garantáltan röhögésbe és jókedvű kiabálásba fulladó estéink lesznek.
Az NL egy tipikusan olyan játék, amelyet még nézni is nagyon jó, nemhogy részt venni benne! Egyedül is van benne élvezet, de úgy azért könnyen unalmassá válhat. Nagyobb baráti társaságok és családok számára kihagyhatatlan.

8/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Nintendo***
Multiplayer: ***2-5 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER **11 990.-**

Veres Miki

Tudtad, hogy különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?





Egy új gép megjelenése mindig örömteli esemény. Felfokozott idegállapotban visszük haza a gépet, kibontjuk, nézegetjük a menüjét, majd egymás után próbáljuk ki az új szerzeményeinket.
Hasonlóan voltam én is. Ebben a hónapban három játékot és több demót is tesztelhettem, köztük volt a **Game Party Champions** is. Egy party játék, ahol mindenféle arcade mókát lehet nyomni. Wii-n tele volt ilyennel a padlás, és bebizonyosodott, hogy lehet ezt jól csinálni. Ott volt például a Wii Party, aztán Wii Play, amely gyűjtemények kifejezetten szórakoz-tatóak voltak.
A Wii U-ban ilyen téren nagy a potenciál, az új kontroller rengeteg lehetőséget kínál.
A GPC doboza alapján úgy vettem le, hogy egy hasonlóan élvezetes, multira kihegyezett anyag lesz. Hamar bebizonyosodott, hogy könyvekhez hasonlóan itt sem szabad borító alapján ítélni. Ez a játék ugyanis nemes egyszerűséggel egy ipari hulladék.
Olyan szinten minősíthetetlenül rossz, hogy én nem is értem hogyan lehetett kiadni a gépre. Még a nyolcvanas években anynyi szemét érkezett NES-re, hogy a nagy N bevezette a Seal of Quality jelölést, ami garantálta, hogy az adott produktumot a Nintendo letesztelte, tehát ha nem is feltétlenül jó játék, de képvisel egyfajta minőséget. Talán Nintendonak újra fel kéne újítania ezt a rendszert, mert hihetetlenül égő, amikor premier napján pocsék minőségű vackok jelennek meg a gépre, elijesztve a potenciális vásárlókat. Aki nem látott még Wii U-t, és felüt egy magazint, vagy körülnéz a neten, majd látja az értékeléseket, biztosan azt fogja mondani, hogy nem érdemes megvenni a gépet.



Komolyan nem értem a céget, hisz a korábbi tapasztalatokból sejthették, hogy újabb aranymálna díjas gyöngyszem érkezik a kiadótól. Utána olvastam mi ez, kiderült, hogy az előző Wii-s rész minden idők legrosszabb játékai között van, és a 360-as epizód sem sokkal jobb. Csak azt nem értem, hogy az előbbiből hogyan adtak el majdnem 3 millió darabot, többet mint a Monster Hunter Tri-ből vagy Resident Evil 4-ből!? Ez az új rész azonban még azokat is alulmúlja, hisz még a hivatalos Nintendo UK Magazin is 12 ponttal jutalmazta a 100-ból. Ezzel nyugodtan pályázhat minden idők legrosszabb nyitó játékának kétes értékű címére.

Pedig a Game Party Champions sok ígéretes játékot tartogat, de a megvalósítás gyötrelmes. Hogy a grafika olyan gyenge, hogy az ember az első pillanatban kidobná a taccsot az másodlagos. Az ilyen programoknál a játékélmény a lényeg. Viszont azért arra nem számítottam, hogy az anyag HD-ben igénytelenebb külsőt tol az arcomba, mint a rosszabb Wii anyagok. De sebaj, majd a játékélmény! – biztattam magam. Először az arcade hokit próbáltam ki, mert azt szerettem a játékteremben is játszani.
Rövidesen legszívesebben földhöz vágtam volna az irányítót. A játék ugyanis annyira rosszul kezelhető, hogy a mezei játékos agyvérzést kap tőle. Az érintőképernyő segítségével kell vezetnünk az ütőt, de egyszerűen nem arra megy, ahova szeretnénk. Gondoltam talán majd a többi játék jobb lesz, de nem. Igénytelen, rosszul kezelhető, érdektelen valamennyi. Van vízipisztolyos lövöldözés, golf, baseball, kosárlabda, meg még egy csomó egyébként ígéretes, de rettenetesen megvalósított darab.
Az irányítás még egyszer hangsúlyozom leírhatatlan. Akad egyébként sztori mód is, ami egy viccesen szánalmas történetet mesél el.

Behunytam a szemem és elképzeltem, hogy valaki megveszi a Wii U-t és hozzá ezt a játékot. Nem a Nintendo Landet vagy a Mariot, hanem ezt. Milyen kép alakul ki benne az új gépről? Valószínű másnap megy is fel valami hirdetési oldalra a géppel együtt.
Az senkit ne tévesszen meg, hogy a játékot viszonylag nyomottabb áron, 7500-9000 között lehet megvásárolni.
Ez egy horribilis összeg egy ilyen anyagért, egy átlagember több napot melózik ennyiért. Inkább tegyük félre a pénzünket másra, mondjuk a Nintendo Land-re vagy a tavasszal érkező Rayman Legends-re.



1/10

Kiadó: *WB Games* Fejlesztő: *Phosphor Games*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 1 AUDIO 2 KEZELHETŐSÉG 1
TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 1

Veres Miki





SPECIAL EDITION

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

A SEGA nagy fába vágta a fejszéjét, amikor úgy gondolták, hogy konkurenciát csinálnak a Mario Kartnak.
Az ilyen próbálkozások általában bukásra ítéltetnek. Nagyon kevés címet tudnék mondani, amely legalább megközelítette a Mario Kart színvonalát. Talán a Crash Team Racing volt az egyetlen, még PS1-en.
A Sonic All-Star Racing három évvel ezelőtt jelent meg. A nagy klasszikust ugyan nem közelítette meg, de egy szolid, jó játékot kaptunk, amivel a Mario Kartban megfáradt Wii tulajok is jól szórakozhattak, hisz az anyag HD konzolok mellett a Nintendo gépére is kijött. És most itt a folytatás!
A múlt számban teszteltük a **Sonic & All-Stars Racing: Transformed** PS3-mas és 360-as verzióját. Most a Wii U-s változat mutatja meg, hogy mit tud!

Kezdetben előítéletes voltam, és nem számítottam jó játékra. Amikor Bécsben próbáltam rettenetesen szaggatott a program. Szerencsére ezt a hibát javították, és körülbelül tízperc alatt elvarázsolt az anyag.
Mindjárt a hangulata! Nagyon szeretem Sonic-ot. Számtalan kellemes gyerekkori élményem kapcsolódik hozzá. A TV-ben láttam először tizenkét éves fejjel, alig vártam, hogy egyszer kipróbálhassam.
Aztán amikor egyszer a családba került a MegaDrive vele a Sonic 2-vel, azt hittem ennél jobb platformjáték nincs.
A száguldás, a sonicos életérzés, az eredeti MegaDrive-os sorozat három plusz egy részének élménye örökké bennem marad.
Amikor karaktert kellett választanom az igencsak széles és sokáig bővíthető listából percekig bámultam Knuckles-t, és elkezdtem merengeni hogyan jelent meg a Sonic 3-ban, majd azon, hogyan lett veszélyes ellenségből barát. A nosztalgiafaktorral nagyon ügyesen bántak a SASRT alkotói.
Az említett karakterek között a Sonic sorozat legismertebb alakjai választhatóak.
Nagyon örültem, hogy végre kipróbálhattam Dr. Robotnikot (Eggman) és Metal Sonic-ot (a Wii U változatban azonnal választható).
De a legjobb, hogy nemcsak a sorozatból vannak szereplők, hanem a SEGA legütősebb játékaiból is. Találunk karaktereket a Jet Set Radioból, a Crazy Taxiból, a Night Into Dreams-ből, sőt még a Skies of Arcadiából, a Shinobiból és a Golden Axe-ból is.
Komolyan, én csak a Streets of Rage-et hiányoltam. Igazából lehetne a játék címe Sega All-Star Racing is, annyi régi kedves ismerős szereplő és helyszín visszaköszön.
Ott vannak a pályák. A legjobbak a sonicos jellegűek, ahol szinte percenként kapunk valamilyen rajongóknak szóló apró meglepetést. Ezenkívül a többi helyszínt a felsorolt SEGA játékok ihlették, és melléjük ott van még az After Burner, a Panzer Dragoon és a Samba de Amigo stb. is.
Hirtelen gondolkodóba estem. Hogy milyen király játékokat csinált régen a SEGA!
Ha ma megjelenne egy After Burner vagy egy Panzer Dragoon játék azzal a grafikával, amit itt láthatunk, én elégedett lennék.



A program ugyanis gyönyörű, látványos, sokszor pazar. És ami talán ennél is fontosabb, elképesztő tartalmas.
Számtalan szereplő és pálya mellett, különböző bónuszok nyithatók meg.

A tartalom mellett a játszhatóságot tartom a program legnagyobb erényének. Egyszerűen élvezetes vele szórakozni. Az irányítás percek alatt betanulható, a kezdeti zavarok után könnyen kezelhető. Az AI viszont érdekesen lett kiegyensúlyozva.
Easy fokozaton annyira könnyű a játék, hogy maximum csak a betanulásnál érdemes kipróbálni. Viszont normal módban egyszerre lesz szinte szivatós. Sokszor nyilvánvaló csalással kerülnek a kör elején a többiek az élre, akiket aztán két kör is kell, hogy befogjunk, addig egyszerűen lehetünk akármilyen gyorsak, utolérhetetlenek. A fegyverek hatékonyságával is gondok voltak. Egy példa: boosttal gyorsítok, miközben az előttem haladóba egy rakétát eresztek, mégis, így sem tudom utolérni, halad tovább rendületlenül.
Pedig a konkurens gokart cuccokban volt, hogy a célvonalon lőttem ki az ellenfelet, aki addig mozogni sem tudott. Szerencse, hogy ezek csak apróbb problémák, az élményből nem vesznek el sokat.

A Wii U tulajokat elégedettek lehetnek, gépükre legalább olyan szép a program, ha nem szebb, mint a két másik HD konzolra. Fantasztikusan látványos, amikor járművünk átalakuláson megy keresztül, mondjuk hajóból kocsiba, vagy abból repülőbe.
Nem a grafika miatt lett a Wii U verzió a legjobb. Továbbfejlesztették, a többi gépen is király multiplayer módot! Wii U-n egyszerre öten is játszhatunk! Ilyenkor osztott képernyőn nyomják négyen Wiimote-tal, az ötödik játékos pedig a GamePad-on vezet. Ha ketten vagyunk, akkor is sokkal jobb így tolni, mint osztott képernyőn. Online játékra is van lehetőség, egyszerre tíz játékos részvételével.

Mindent összevetve nagyon elégedett voltam a SASRT-del. Mario Kart rajongóknak bátran ajánlom. A legújabb Wii U-s rész megjelenéséig, kiváló szórakozást fog nyújtani!

8/10

Kiadó: ***SEGA*** Fejlesztő: ***Sumo Digital***
Multiplayer: ***2-5 fő*** Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Veres Miki

Tudtad, hogy a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?

Tudtad, hogy itt nézheted meg, melyik géptípus(ok)on teszteltük az adott játékot?





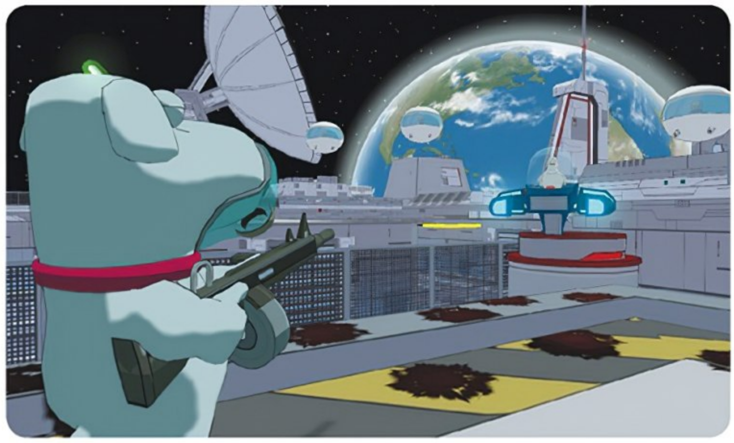
FAMILY GUY
BACK TO THE MULTIVERSE

Sokunk egyik kedvenc animációs sorozata, a Family Guy a digitális világban eddig igen hányattatott sorsú volt. Az első videojátékos kikacsintás korántsem sikerült egy emlékezetes darabra, illetve közel s távol sincs a horizonton egy ígéretes fejlesztés sem. HC-rajongóként a tavalyi év végén megjelent, a Heavy Iron fejlesztőcsapat nevével fémjelzett játékot annak ellenére lelkesedéssel vártam, hogy a stúdió nem épp a legkecsegtetőbb portfólióval rendelkezett. A tesztelést még az F1 Race Stars után kezdtem el, s a mélypont után még sajnos volt lejjebb. Ugyanis a **Family Guy: Back to the Multiverse** semmilyen nívót nem akar megugrani, még az ingyenes FG: Online böngészőből futtatható játék is jobb, tartalmasabb nála.

Multiverzum egy kaptafára

Történetünk szerint a Multiverzumos utazás, és az Ősrobbanást feldolgozó epizódok után járunk, amiben Stewie gonosz féltestvére - bár a mi világunkban meghalt -, egy másikból visszatér, hogy bosszút álljon bátyján és Brian-en. A párhuzamos univerzumokban toboroz sereget magának, hogy aztán a sajátunkat porig alázza, főhőseinkkel egyetemben. Griffinéknél senki se százas, ám világot menteni csak Stewie és Brian tud, ezért a nyomába erednek a dimenzióváltó segítségével.

Akinek hirtelen felcsillanna a szeme, hogy akkor megannyi másképp ábrázolt, s eltérő szabályok szerinti mókákba csöppenhet (akárcsak abban a részben), csalódnia kell. Minden a FG stílusában rajzolt, s az univerzumok kimerülnek annyiban, hogy egy-egy világban más-más, – legyek korrekt – tulajdonságokkal rendelkező emberek az uralkodók.
Úgy, mint kalózok, főiskolások, vagy akár mozgássérültek, esetleg vallásos emberek. A neccesebbje a sorozatban egy-egy poénnak elmegy, de itt azért néhol kicsit túlzónak éreztem a dolgot, főleg amikor egy hendikeppes bandának pár fejlövéssel végleg lefőztem a kávét.
Hőseink maguk is szállíthatnák a poénokat, ahogy ez a kettős általában meg is teszi a TV-ben, itt sajnos nem, semmi szívózás, ugratás, vagy ellenségeskedés nincs köztük.
Ahogy váratlan baromságok, cutaway-ek se, pályánként van pár geg elszórva, és jó napot.





Ezen túllendülve ugyan találkozhatunk utalásokkal, poénokkal, idézetekkel, a baj ezekkel „csupán" annyi, hogy új alig akad, a fejlesztők a már levetített epizódok tárházából dolgoztak, tehát aki naprakészen követi a Griffin család mindennapjait, ne számítson semmi másra, mint kellemes(?) nosztalgiázásra.
Emlékszem, mennyi poént bele tudtak rakni anno pl. a Conkerbe, itt egy-két ellenféltípuson túl a játékmenet semmi kiemelkedőt nem tartalmaz.
Lásd: megérkezel egy helyre, kinyírsz mindenkit, gyűjtögetsz pár dolgot, legyakod a főgonoszt, s tipli tovább.
Ez ismétlődik végig az összes univerzumon, egy faék egyszerűségű TPS, ehhez passzoló kontrollal. Grafikailag se kiemelkedő, a FOX nem is tudom, hogyan bólinthatott erre rá. MacFarlane meséit elvileg már többnyire egy grafikus engine hajtja, s kétlem, hogy abból ne lehetett volna egy korrektebb, nem ennyire eldeformált külsőt adni az amúgy is szinte minimalista ábrázolásmódnak. Zenékből sem épp a díjnyertes dallamok csendülnek fel, szerencsére viszont az eredeti szinkronstáb teljes mértékben jelen van.

Amennyiben ennyi nem lenne elég, a játék piszkosul rövid, az élettartamot kimaxolással lehet kicsit feljebb tornászni (mondjuk a megnyitható extrák közé pár vicces jelenetet berakhattak volna még), meg egy kis multival. Kihívások és deathmatch-ek várják, hogy lokális osztott képernyőn négy fő egymásnak vállvetve, vagy feszülve lövöldözzenek egy keveset. Plusz egy óra, kábé ennyit ér. Online… van? Nem is volt.

Egy szó, mint száz, teljesen értetlenül állok az FG:BTTM felett. Szubjektíve én jól elvoltam vele, ami a rajongásomból ered, de pénzt érte nem adtam. Továbbá a rajzfilm kvázi egy bőségszaru, ilyen alapanyagokból összedobni egy letölthető címként is gyengének számító, igénytelen, ötlettelen lövöldét főbenjáró bűn.
Nem kellett volna ezt erőltetni, a South Park speciel igen ígéretes irányt vett a Stick of Truth képében, Peteréknek is jobban állna egy másik műfaj. Akár egy kalandjáték, mint a Walking Dead, dráma helyett mondjuk videojátékok paródiájával. Bízok benne ez egyszer megvalósult történet lesz…

2/10

Kiadó: *Activision* Fejlesztő: *Heavy Iron Studios*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 2 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 1 ÉLVEZETI FAKTOR 2

CONSOLE CORNER 11 990.-

RBaly



CONSOLE CORNER
Van már
programod
februárra?
Harmadszor is elszabadul a pokol!
Isaac Clarke téged is vár egy baráti
Necromorph vadászatra.
Találkozz vele a Console Cornerben!
Dead Space 3
PC
10 490 Ft
Dead Space 3 Limited Edition
Xbox360/PS3
11 490 Ft
Megjelenés: 2013. 02. 08.
PS2 PS3 PSP PS VITA NINTENDO DS. NINTENDO 3DS. XBOX 360 Wii Wii U
Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • Tel.: 061 266 4698 • Mobil: 06 70 277 8186 • e-mail: info@consolecorner.hu • MSN: info@consolecorner.hu • FB: www.facebook.com/consolecorner • TW: www.twitter.com/consolecorner
www.consolecorner.hu • Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva

NI NO KUNI
WRATH OF THE WHITE WITCH



„Az otthon már mögötted van, s előtted a Világ."

Általában ritkán fordul elő, hogy japán szerepjátékot kapok tesztelésre, viszont amikor mégis így hozza a sors, némi feszengés szokott rám törni. Na nem az a "mihez kezdek én egy JRPG-vel?", hanem sokkal inkább a "mikor lesz erre időm a másik két munkám mellett?!" fajta. Hiszen egy ilyen stílusban fogant programot akkor sem egyszerű tesztelni, ha időmilliomos vagy. Ez nem az a zsáner, ahol 10-20 óra után messzemenő következtetéseket lehet levonni, sőt, gyakran hónapok szükségesek, mire felfedezi a játékos a valódi értékeket.



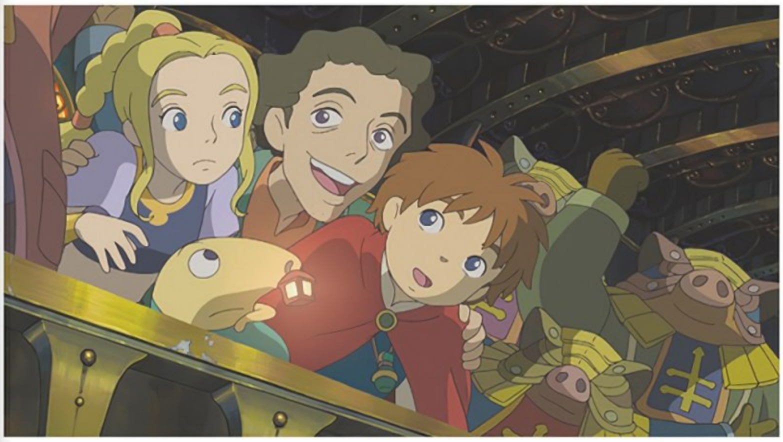
Egész embert kívánó, komoly, az európai gyomor számára gyakran nehezen emészthető programok a JRPG-k - mégis, ha egyszer valamelyik magával ragad, onnantól megszűnik körülötted létezni a világ. Az órák percekké válnak, a játékidő-számláló természetellenes sebességgel pörög, majd egyszer csak azon kapod magad, hogy már javában hajnalodik és te még mindig nem aludtál semmit. Felgyorsult életmód ide, állandó kapkodás oda, bizonyos dolgokkal nem szabad, és nem is lehet sietni: a **Ni No Kuni: Wrath of the White Witch** is ezen dolgok közé tartozik. Kezdetben hiába próbáltam ugyanis minél gyorsabban haladni a Level 5 és Studio Ghibli közös alkotásával, ahogy minden egyes órával mélyebbre merültem ebben a varázslatos univerzumban, úgy éreztem magam egyre elveszettebbnek benne. Valószínűleg épp úgy, mint a főhős Oliver, akivel nem csak a világ fordult meg egy szempillantás alatt, hanem bele is csöppent egy teljesen újba.

A Ni No Kuni bár ízig-vérig videojáték, talán még sem áll olyan messze az igazságtól, ha korunk egyik interaktív meséjeként hivatkozunk rá. Elvégre a történetvezetés elemei, a szereplők, de még a látványvilág stílusjegyei is olyannyira meseszerűek, amennyire csak lehetnek. Van itt ártatlan, nagy tetteket véghez vivő kisfiú, tündérek, gonosz uralkodónő és persze rengeteg varázslat - de mégis hogyan kötődik egymáshoz mindez?
A még csak nem is kamasz, hanem jócskán gyerekkorát taposó Oliver naiv, átlagos fiú, átlagos szokásokkal.
Szerető édesanyja nap mint nap gondját viseli, iskolába jár, tisztelettudó a felnőttekkel, na persze időnként a csínytevéseket sem veti meg. Közvetetten épp egy ilyen vezet anyja váratlanul bekövetkezett halálához, amiért kizárólag saját magát okolja.
A véletlen műve, hogy amikor könnyeit ráhullatja egyik régi plüssére, az váratlanul életre kel: a titokzatos lény neve Drippy, aki elmondása szerint a tündérek ura, ám egy gonosz varázsló megátkozta őt még évekkel ezelőtt. Azóta élettelen tárgyként tengette mindennapjait, noha telepatikus képességeinek hála saját világával képes volt tartani a kapcsolatot. A Ni No Kuni univerzumában ugyanis létezik egy párhuzamos létsík, ahol a mi világunkban élő emberek parallel személyiségei élnek - így Oliver édesanyjáé is. Drippy elmondása szerint a lélektárs megkeresésével talán van lehetőség feltámasztani a fiú édesanyját, ugyanakkor azt is elárulja, hogy nem ez az elsődleges ok, amiért szeretné, ha a fiú vele tartana.
Létezik egy prófécia, mely a kiválasztott eljövetelét jósolja meg: annak a kiválasztottét, aki végre képes lesz legyőzni a másik világot rettegésben tartó Sötét Dzsinnt.
Drippy szerint ez a bizonyos kiválasztott maga Oliver, és mivel főhősünknek is megvan a kellő indíttatása, habozás nélkül vág bele életének legnagyobb kalandjába.

Dióhéjban ez a forgatókönyv nyújt keretet a játékmenetnek, mely büszkén viseli magán a klasszikus JRPG-k stílusjegyeit.
Ennek fényében időd nagy részét a világtérképen történő barangolással fogod tölteni, miközben aktuális küldetésed célállomása felé baktatsz. Az út persze sosem zökkenőmentes, hiszen lépten-nyomon megtámadnak a környéken ólálkodó, cseppet sem barátságos teremtmények.
Egyeseknek kiemelendő pozitívum lehet, hogy véletlenszerűen történő összecsapások sosem szakítják félbe a bóklászást; a magasból pásztázó kamerának hála minden apró történés látható, így az is, ha egy ellenség elindul feléd. Némelyikük elég lomha ahhoz, hogy elkerüld velük a harcot, sokszor viszont nincs menekvés: küzdened kell.
A Ni No Kuni harcrendszere alapvetően a körökre osztott metódust követi, hiszen egy adott utasításkészlettel támadhatsz, védekezhetsz, varázsolhatsz és használhatsz fel tárgyakat, ugyanakkor az "arénában" történő mozgás kötetlen, bármerre lehet szaladni. Sőt, nem csak lehet, hanem igazából kell is,









mivel rengeteg támadást így úszhatsz meg épp bőrrel. Néhányat persze kizárólag védekezéssel, vagy elkerüléssel hatástalaníthatsz attól függően, milyen karaktert irányítasz éppen. Bizony, a humanoid társak mellett Olivernek más segítői is akadnak apró, különös lények, úgynevezett familiárisok személyében. Leginkább talán a pokémonokhoz tudnám őket hasonlítani, mivel kinézetükben rendkívül hasonló vonásokat hordoznak, emellett mindegyikőjük különálló képességekkel rendelkezik, és egyre többre fogsz szert tenni a játék során.



A familiárisok között bármikor váltogathatsz a harcok alatt, azonban fontos megemlíteni, hogy ők és Oliver ugyanazon az életerőcsíkon osztoznak. Én személy szerint ezt inkább előnynek, mintsem hátránynak éreztem, mert bár hiába szeretnél lecserélni valakit, hogy megmentsd, legalább nem kell mindenki állapotára külön-külön figyelni (és hidd el, a későbbiekben ezt nagyra értékeled majd).

Rendkívül lelkes küzdőpartnereid a főhőssel együtt fejlődnek, illetve tanulnak meg új, a csaták során bevethető passzív és aktív képességeket.

Némileg nehezíti a helyzetet, hogy a képességekből nem lehet beállítani akármennyit, de kellő rutinnal a hátad mögött úgyis tisztában leszel vele, melyeket tudod alkalmazni a leghatékonyabban. Mindemellett a familiárisokkal - amolyan tamagocsi módra - olykor "szabadnapjukon" is foglalkozni kell, ami leginkább annyit jelent, hogy jutalmakkal fejleszthetsz bizonyos tulajdonságaikon (sebzés, varázslatok elleni védekezés, pontosság stb.).

Ezek a jutalmak (amik leginkább desszerteket takarnak) a városokból szerezhetőek be a legegyszerűbben, minden mással - így a fegyverekkel és tárgyakkal - egyetemben.

A poliszok hasonlóan fontos epicentrumok, mint bármelyik másik szerepjátékban, hiszen itt találod a boltokat, illetve azokat a mellékküldetéseket, amik abszolválásáért természetesen ilyen-olyan ajándékok járnak.

Oliver kalandozásaiban mindvégig igen fontos szerepet tölt be a mágia használata. A végigjátszás során folyamatosan újabb lapokkal bővül a fiú varázskönyve, melyek egyben új varázsigéket is jelentenek számára. Ezekből rengeteg van, hosszú lenne mindet felsorolni, de példának okáért valamelyikkel zárakat nyithatsz ki, a vegetáció növekedését gyorsíthatod fel, netán átjárót hozhatsz létre a két párhuzamos világ között.

Észrevételeim szerint némelyiket alig, míg más varázslatokat igen gyakori rendszerességgel kell alkalmazni: ez utóbbi kategóriához tartozik például a "Take Heart" és "Give Heart" opció, melyek segítségével mások érzelmeit befolyásolhatod.

Számos olyan fő- és mellékküldetés akad, ahol a Sötét Dzsinn által megátkozott személyek keresztezik az utadat: ők valamilyen pozitív érzelemtől lettek megfosztva, ami a lelkesedéstől kezdve a bátorságig bármi lehet. Oliver képes "kölcsönkérni" érzelmeket más emberektől, majd átadni azoknak, akiknek szüksége van rá.

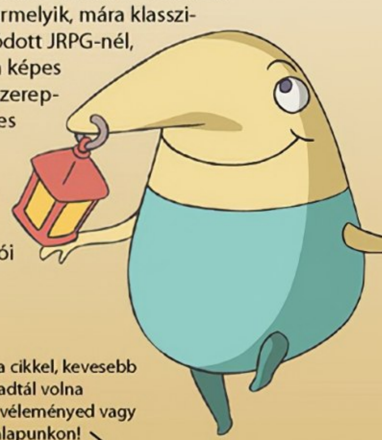
Az elképzelés igen ötletes, talán egyedül azt sajnáltam, hogy az esetek nagy részében nem magamtól jöttem rá, mit kell adnom és kinek, mivel Drippy - akaratom ellenére - állandóan tálcán kínálta a megoldást.

Bár helyszűkében vagyok és érzem, ebben a két oldalban töredékét sem tudtam leírni annak, amit eredetileg szerettem volna, semmiképp nem szeretnék szó nélkül elmenni a Ni No Kuni impozáns vizuális oldala mellett. A cel-shaded stílus egy olyan szintre emelésének lehettem szemtanúja, amire már tényleg azt mondom, közel van a modern japán animációs filmek által nyújtotta látványhoz. A játék lehengerlően, a szó szoros értelmében mesésen fest, ezt még a poligonokat nagyítóval számláló egyének is kénytelenek lesznek elismerni.

A Studio Ghibli egyébiránt nagyfelbontású anime átvezetőket is szolgáltatott a programhoz, melyekkel kapcsolatban nekem csupán annyi kifogásolnivalóm akadt, hogy szívesen láttam volna belőlük sokkal többet.

A Ni No Kuni valószínűleg le lesz húzva néhány helyen azért, mert nem kíván több lenni egy konzervatív JRPG-nél, én azonban úgy gondolom, ezt manapság ugyanakkora erővel lehet értékelni is.

A Wrath of the White Witch valóban nem nyújt többet bármelyik, mára klasszikussá avanzsálódott JRPG-nél, és valóban nem képes kinőni a japán szerepjátékok évtizedes kliséiből, de épp ezért fog tudni megadni mindent, amire a zsáner rajongói vágynak.





Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra? Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!

9/10

Kiadó: *Namco Bandai* Fejlesztő: *Level 5, Studio Ghibli*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 10 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER 12 490.-

Duke







„Mr. Zurkon does not deal in bolts. His currency is DEATH!”

A Ratchet & Clank immáron 11. életévét taposó sorozatának rajongói mostanra megszokhatták, hogy a teljes értékű epizódok mellett több, mellékvágányként értelmezhető cím lát napvilágot (pl. a Quest for Booty vagy az All For One), illetve egy remekül sikerült HD gyűjteménnyel is gazdagodott a széria.
Bár a többjátékos módusznak majdhogynem a kezdetek óta vannak hagyományai a páros történetében, az Insomniac az idén látta elérkezettnek az időt egy teljességgel új elem, a toronyvédő mechanizmus implementálására, melyet talán a korábbiaknál is hangsúlyosabban támogatott meg a multiplayer funkcióval.
A kisded neve **Ratchet & Clank: Qforce** (Amerikában Full Frontal Assault-ként ismerik). Még én, a multiért és a tower defence -ért szinte egyáltalán nem lelkesedő gamer is azt mondom, a frissítés életképes, sőt szórakoztató, de vannak fenntartásaim… lássuk, mik ezek.

Ugyan a Qforce esetén azt kell szem előtt tartanunk, hogy személyében ismételten egy mellékszállal akad dolgunk, a mögé pakolt sztorit mégis kissé soványkának találom.
A Ratchet & Clank & Quark trió ezúttal egy Zurgo nevű pacákkal támadt nézeteltérését igyekszik rendezni. Zurgo Quark egykori elvakult rajongója volt, ám általam ismeretlen okokból a bálvány ledőlt, és Zurgo bosszúért lihegve hatástalanította a szektor bolygóinak védelmi rendszerét, szabad utat engedve ezáltal a planétákra törő rosszfiúk óriási tömegeket felsorakoztató hadseregeinek. A mi hőseink feladata a bolygók védelmi rendszerének helyreállítása.
A történetet természetesen át- meg átszövi a jól ismert és szeretett Ratchet & Clank humor, de nem ártott volna egy picit gazdagabb mondanivaló. Ugyanakkor ha azt nézzük, hogy csupán három bolygónk van (legalábbis pillanatnyilag), és ezek mindegyike egy-két óra alatt kivégezhető, talán nincs mit csodálkozni a sztori egyszerűségén.

A Qforce két fő játékmóddal operál: kampány (azaz kooperatív) és egymás elleni (ez lenne a klasszikus multiplayer.) Mindkét esetben lokálisan és online állhatunk neki többedmagunkkal a feladatnak. Én eleddig online szinte egyáltalán nem akadtam partnerre, úgyhogy szólóban kellett fejest ugranom a mély vízbe; tekintvén, hogy a cucc a többjátékos mókára fókuszál, érthető, hogy így kénytelen voltam a járatlanabb és göröngyösebb utat választani. Igaz, a kampány mód tulajdonképpen egyedül is eredményesen abszolválható, de ha akad társ a bajban, ő Clank vagy Quark képében szállhat be a buliba, ezáltal téve könnyebbé a harci szegmenseket.

Először a kampány móduszt ismertetem. Amikor leszáll a három planéta valamelyikén, a Qforce team applikál egy úgynevezett Védelmi Hálózati Számítógépet, melyet hat generátor üzemeltet. Ezeket a kék generátorokat kell megvédenünk a fürtökben és változatos méretekben támadó rosszarcúak ellen. Közben fontos feladatunk az ellenfél bázisainak (Key Nodes) megtalálása és elpusztítása, mely folyamatot a hozzájuk vezető bordó kábel hivatott megkönnyíteni. Közben Ratcheték táborát rendszeresen rohamozzák a Grungarian hordák.

Az aktuális invázióról mindig értesítést kapunk, ekkor tanácsos késlekedés nélkül visszatérni a generátorokhoz akár a Ratchet villámgyors közlekedését lehetővé tevő Hoover csizma, akár a számos helyen felfedezhető, teleportáló pontok segítségével.
A generátorok védelmezésének eredményességét nagymértékben befolyásolja a köréjük telepíthető rakéták és bombák száma, de mivel általában egyszerre két úton özönlenek be az opponensek, tanácsos személyesen is beszállnunk a kaszabolásba.
A Grungarianok visszaverése után kijavíthatjuk a generátorok esetleges sérüléseit, további védelmi eszközöket vehetünk, és természetesen saját sérüléseinkre is találunk gyógyírt. A bolygón folytatott tevékenységeink utolsó felvonását az jelenti, amikor életet lehelünk a védelmi rendszerbe, ám ekkor még egy utolsó nagy csata vár ránk a bázison, mielőtt a védelmi rendszer teljes egészében aktiválódna.

A feladat megoldását a rendszer objektívák megadásával segíti, melyeket speciális célok (pl. időkorlát vagy a generátorok abszolút sérülésmentessége) teljesítésével is színesíthetünk, de ez az opció tetszőlegesen választható. Eredményességünk jutalma egy-egy érem, melyeket különböző, hasznos dolgokra cserélhetünk be: pl. vehetünk páncélzatot Ratchet, Clank és Quark számára, vagy az online multiplayerben felhasználható valutára is átválthatjuk.







A kampány játékmódnak tulajdonképpen ez a struktúrája. Biztos vagyok benne, hogy minden Ratchet & Clank rajongónak eleinte furcsa lesz, de meg lehet szokni, sőt meg is lehet szeretni – kiváltképp, ha a hagyományos elemek körítését is figyelembe vesszük. Bizonyára mindenki örömmel fogja üdvözölni a megszokott platformer elemeket.
Már említettem Ratchetnek a Crack in Time óta egyfajta emblémaként is funkcionáló Hoover csizmáját, mellyel a Qforce-ban is igen élvezetes a közlekedés: az extrém gyors futáson felül a gyorsító rámpák segítségével történő ugrások, valamint az összevissza mozgó platformok közötti „siklórepülések" most is visszaköszönnek. Ezúttal is rengeteg szétverésre váró ládát találunk, amelyek a csavarvaluták lelőhelyei, és rendszeresen újratermelődnek. Emiatt szerintem ugyan egy idő után kissé unalmassá válik mindig ugyanoda visszamenni pénzgyűjtés céljából, de érthető, hogy a toronyvédő mechanika miatt ezt nemigen lehetett volna másképp megoldani. Ugyanakkor természetesen a Qforce-ban sem hiányoznak a korábbiakban megismert, bravúros fegyverek.

A számos készség ellenére a kezelés egyszerű és nagyszerű: a csavarhúzót továbbra is a Négyszöggel kapjuk elő, a többi fegyót pedig a Háromszög segítségével választjuk ki, majd az L1 (célzás) és az R1 (lövés) segítségével használjuk. Szokás szerint számos típus közül választhatunk, és sok régi ismerőst üdvözölhetünk a diszkógömbre emlékeztető Groovitron, a sorozatvető Combuster vagy természetesen az ikonikus Mr. Zurkon személyében. Ugyan minden egyes planéta elkezdésekor csak a csavarhúzó áll rendelkezésünkre, további fegyvereket véletlenszerűen választhatunk ki a helyszín számos pontján elhelyezett masinából, méghozzá egy egyszerű játék keretei között. Egy kör alakú óralap-szerűségen kell megnyomni az X-et akkor, amikor a mutató a kék mezőbe ér; ám ha eltaláljuk a fehér sávot, extra csavarkészletet kapunk.
A fegyverek mindegyike természetesen használatukkal egyenes arányban fejlődik, amire szükség is van, hiszen az objektívákkal előrehaladva mindig erősebb ellenfelekkel kell megküzdenünk, akik mellesleg rendszeresen újratermelődnek.

Mint már korábban említettem volt, a competitive multiplayer hátránya elsődlegesen az, hogy esetlegesen sokat kell várni az online játszótársak jelentkezésére, viszont ez is tolható lokálisan barátokkal.
A többjátékos módusz alapja ugyanaz a toronyvédő rendszer (védd meg a generátorokat), amit a kampány módban megismertünk, de a térképek közepén több csomópont került elhelyezésre az ellenséges csapatok számára. Ezekből tetszőlegesen fegyverek vagy csavarvaluta vehető fel.
Az egyes játékok három különböző fázisra bomlanak: Recon, Squad és Assault.
A Recon során a playerek a bázison keresztülkasul rohangálva összeszednek mindent, amit tudnak, és eliminálnak mindenkit az ellenséges team tagjai közül, akit tudnak. Aki elfoglalja az adott bázist, annak egy új fegyver a jutalma.
Ezt a szakaszt követi a Squad, melynek során a játékosok visszatérnek a bázisra, hogy upgrade-eket vásárolhassanak a Recon során gyűjtött zsetonból akár a fegyók, akár saját maguk számára, valamint különböző erősítéseket béreljenek fel Grungarian katonák vagy akár egy böszme Grungarian tank formájában.
Természetesen itt is lehetőség van kisebb tankok, bombák és fedezékek vásárlására.
A harmadik fázis, az Assault pedig tulajdonképpen maga a „bossfight", melynek során a csapatok minden szerzett cuccukkal egymásnak esnek, és győz a jobbik.
Végül is nem rossz, de szerintem inkább csak a többjátékos hancúrokat kedvelők számára lehet ez a játékmód érdekes, viszont egy-egy menet nekik sem tarthat tovább húsz-harminc percnél.

Beszéltem a sztoriról és en bloc a játékmenetről, szánnom kell még egy bekezdést a külcsínre is. A Qforce tulajdonképpen teljesen úgy fest, mint a korábbi Ratchet & Clank epizódok, mely alatt decenst, szemet gyönyörködtetőt kell érteni. A bolygók mindegyike egyedi stílusú és változatos, szépen és aprólékosan kidolgozott, sajátos hangulattal rendelkezik. Hőseink – magától értetődő módon – továbbra is nagyszerűen néznek ki, de részletességben, fantáziában nem maradnak el mögöttük az ellenfelek sem a maguk különböző típusaival, rajzfilmszerű megjelenésével, gülüszemeikkel.
A képfrissítés szinte riccenés nélküli, ami nem kis szó, ha figyelembe vesszük, a Racthetet, Clank-et, Quarkot irányító játékosokon kívül még hány karakter mozog egyszerre a képernyőn. A zenei oldalt tekintve sincs okunk panaszra: a szinkron zseniális, a muzikális betétek pedig nagyívűek, kiválóan árnyalják az aktuális történéseket.

Meglátjuk, milyen fogadtatásra talál a Ratchet & Clank: Qforce a rajongók soraiban. Ugyan tartom a véleményemet, hogy a jelenleg kampányban elérhető három bolygó által kínált tartalom kissé sovány, és ehhez az egymás elleni módusz sem tesz hozzá sokat, azoknak a játékosoknak ajánlom a game-et, akik érdeklődnek a sorozat és a stílus iránt. Tudomásom szerint hamarosan újabb planéták érkeznek a Qforce-hoz, ami mindenképpen emelni fogja a kiadvány szavatosságát, ám addig is megnyugodva dőlhetünk hátra abban a tudatban, hogy ismét egy újabb, jól működő elemmel gazdagodott a Ratchet & Clank egyre hosszabbra nyúló sagája.



8/10

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Insomniac Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***HD 720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER 6 490.-

Petúnia





Virtue's · Last · Reward

Professor Layton találkozása a Fűrész szériával egy kvantumfizika szemináriumon

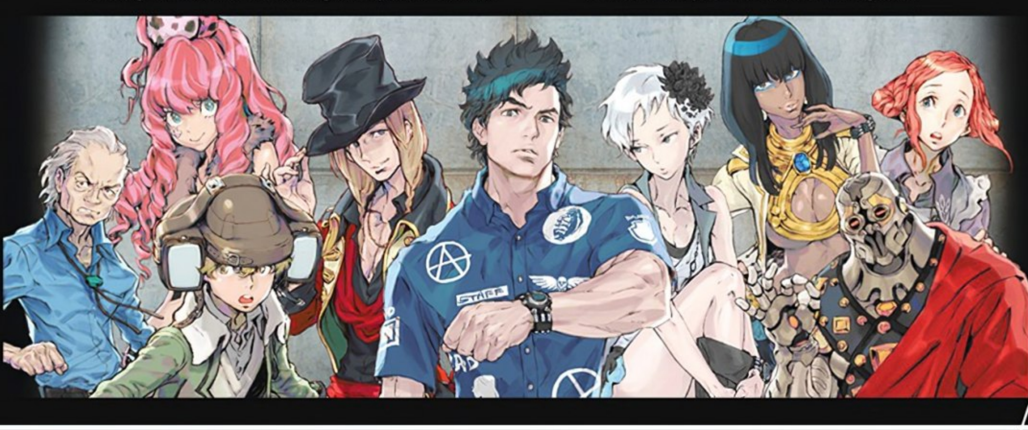
„Az erény végső jutalma." Ez meg mi? Egy játék? Miről szól? Van multija? És főként: lehet benne hedsátot adni? A kizárólag ultra explicit címekkel operáló mai játékvilágban a Spike Chunsoft új alkotásának névválasztása nagy valószínűséggel a fentihez hasonló kérdéseket vet fel a gamerekben, melyekre a választ a **Virtue's Last Reward** dizájnos Vita/3DS doboza rejti. Tesztalanyunk egyébként a 999 című DS-es kult klasszik visual novel (vagy ha úgy jobban tetszik: interaktív regény) egyenes ági folytatása teljesen új szereplőgárdával és sztorival, így előzetes ismeretek hiányában is bátran bele lehet kezdeni, igaz a végjátékban lényegesen könnyebbé teszi a cselekmény átlátását, ha anno eltöltöttél pár tucat órát a korábbi epizóddal.
Mivel a műfaj szokásaihoz mérten valami irtózatos mennyiségű dialógust pakoltak a programba, így elöljáróban leginkább azoknak ajánlanám a cucc beszerzését, akik minimum közép, de inkább felsőfokon beszélik az angolt, mert óriási vétek volna fordítási nehézségek miatt lemaradni a sztoriban helyet kapott számos fordulatról.
Különösen igaz ez a végjátékra, ahol lehet elővenni a kólát és popcornt, mert cirka fél órán keresztül garantáltan ide-oda fogod kapkodni a fejed, amikor az egyik szereplő kimért stílusban megválaszolja az addig feltorlódott kérdések mindegyikét.
Addig azonban sok víz fog lefolyni a Dunán, hiszen a játék kezdetekor Sigma, az irányításunkra bízott karakter azt se tudja hol van, miért fekszik mellette egy eszméletlen lány, mi ez a furcsa digitális óra, amit a karjára zártak és egyáltalán ki kábította el és zárta be egy robbanószerrel kipreparált liftbe?
Az elsődleges feladat természetesen az egy darabban történő távozás lesz: azaz esetünkben az elrejtett nyomok segítségével megszerezni a középen lévő széf kombinációját, majd az abban található kulccsal elhagyni a liftet mielőtt lezuhanna.
Navigálni a klasszikus point & click rendszerben lehet a helyszíneken, így elég az érintőképernyőn rábökni a kívánt felületre/tárgyra ahhoz, hogy közelebbről is szemügyre vehesd. Érdemes különleges figyelmet fordítani a környezetre, mert sokszor egy egyszerű billiárdasztal vagy a félmeztelen dögös csajt ábrázoló plakát rejtheti a megoldás kulcsát és persze gyakran kell majd külön megvizsgálni, kombinálni is a felvett tárgyakat.

Menekülj, amíg nem késő!

Kijutva a liftből hősünk és az időközben magához tért Phi nevű szemrevaló mangalány egy óriási raktárépületben találja magát, ahol a hely házigazdája, Zero és nyúl alakban jelenlévő digitális csatlósa!!! további hét vadidegennel együtt belekényszeríti a párost egy halálos játékba, ahol bár kulcsfontosságú a folyamatos kooperáció, egymás elárulásával lehet igazán sok pontot szerezni.
A pontok azért töltenek be kiemelkedően fontos szerepet a játékban, mert aki összegyűjt belőlük 9-et, az szabadon távozhat az épületből, ha azonban 1 alá csökken a számuk… nos hát akkor is távozik az illető, csak éppen az élők sorából. A játékmenet alapvetően két részből áll, az „escape" szekciókban a pár sorral korábban ismertetett módon kell kilogikáznod magad különféle szobákból, míg a „novel" részeknél alapvetően csak olvasni kell a történéseket, illetve a döntéshelyzetekben állást foglalni.
Szerencsére nem kell azon idegeskedni, hogy adott szituációkat jól vagy rosszul reagáltál le, hiszen végig rendelkezésedre áll egy „térkép", amin jelölve van, hogy mikor, milyen irányba terelted a sztorit, sőt az elágazásokhoz bármikor visszatérhetsz, amire szükség is van, mivel az egyetlen valódi megnyeréshez szinte az összes többit is látnod kell (összesen 30 különböző befejezés van – köztük jó pár kifejezetten brutális).
A teljes végigjátszás esetemben valamivel 34 óra fölött állt meg, ami egy hordozható címhez és a zsánerhez képest nagyon szép szám, igaz ebben benne van az idővel kegyetlenül nehézzé váló, egymásra épülő logikai feladványok kibogozásával töltött anyázásmaraton is, melyet a kevésbé türelmesek könnyedén kiküszöbölhetnek a fejtörők szintjének könnyűre állításával.

Platformkülönbségek

A Virtue's Last Reward tartalmilag teljesen ugyanazt az élményt nyújtja mindkét gépen, a statikus állóképek nem igazán izzasztják meg egyik hardvert sem, de a polygonos karaktermodellek mindenképpen előrelépést jelentenek a 999 rajzolt figuráihoz képest. 3DS-en értelemszerűen a felső képernyő 3D képe jelenti a különlegességet, ami persze valószínűleg nem fogja a Super Mario 3D Landet megizzasztani a technológiát leginnovatívabban használó szoftverek versenyében, mégis kifejezetten jól néz ki, ahogy a háttér, a karakterek és a szöveg külön síkba kerülnek.
A Vita ehhez képest a nagyfelbontású képpel, tiszta, tömörítetlen hangokkal és trófeatámogatással tudja ellensúlyozni a térhatás hiányát, ráadásul az amerikai verzió a standard japán voice over mellett egy meglepően igényes angol hangsávval is rendelkezik azok számára, akik hülyét kapnak a jellegzetes távol-keleti beszédstílustól.
Lényegi különbség nem lévén, a két platform bármelyikére erősen ajánlott a VLR beszerzése, ha már unod az évenkénti folytatásokat és a jellegtelen akciójátékok áradata helyett valami komolyabbra, különlegesebbre vágysz. Kezdődjön hát a játék!



9/10

Kiadó: ***Rising Star Games*** Fejlesztő: ***Spike Chunsoft***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 6 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

CONSOLE CORNER **9 490.-**

eszgé

Tudtad, hogy külön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?





JUST DANCE Disney Party

Szeretem, amikor a szerkesztőségben tökéletesen eltalálják az ízlésem és olyan játékokat kapok tesztelésre, melyeket magamtól is megvettem volna, így képzelhetitek mekkora boldogság öntötte el a szívem, amikor megláttam Veronika mailjében a nekem szánt címek között a hihetetlen, elképesztő, lenyűgöző... **Just Dance: Disney Party**-t! A népszerű táncolásra épülő játék spin-offja nevéhez mérten a Disney stúdió repertoárjára cseréli a szokásos popslágereket, a célkorosztály pedig a tinik és bohém felnőttek helyett immár értelemszerűen az 5-12 éves korcsoport.

Ezt látszik alátámasztani az a tény is, hogy a főmenüben a Dance ikon mellett külön fül van a szülőknek, ahol a beállítások, és statisztikák mellett olyan magvas egészségtippek is helyet kaptak, mint hogy „a tinédzserekre a szülők, barátok és a média van a legnagyobb hatással". Ki gondolta volna...

Persze mindez mellékes, hiszen már felvettem az Oroszlánkirályos pizsit, megfűztem Anyut, hogy fent maradhassak este kilencig és az izgatottságtól remegő kézzel böktem rá Wiimote-ommal a Bare Necessities címet viselő első számra, mely a Dzsungel könyvéből lehet ismerős a nyelvtanulóknak, illetve a londoni cserediákoknak.

Mielőtt azonban belevethettem volna magam a féktelen táncolásba, kisebb meglepetésként ért, hogy a dalok zöme többféle lokalizációval is rendelkezik, így a fenti opusz angol mellett akár francia, német, holland, olasz és finn nyelven is meghallgatható. Némi filózás után a svéd verziós „Var nöjd med allt som livet ger" mellett tettem le a voksom, majd nagy somolygások közepette belekezdtem a tornagyakorlatnak is beillő koreográfiába.



Sajnos bennem már indításnál enyhe csalódást keltett, hogy a sorozatra jellemző stílusos sziluettek helyett hús-vér gyerekek pattogtak a képernyőn jobbra-balra, mivel a Land Ho! csapatának láthatóan sikerült összeszednie Földünk legripacsabb kiskorú táncosait. Szerencsére a kivitelezés már a korábbi részekből ismerős módon történik, azaz feszülten figyeled a középen vadul denszelő figura mozgását, hiszen az ő mozdulatait kell minél pontosabban leutánozni, miközben a harmadik és negyedik szemeddel a képernyő jobb alsó sarkára koncentrálsz, ahol a program kis ikonokkal külön ki is jelzi, hogy csípőrázás vagy triplaszaltó jön éppen.

Ezzel az amúgy remekül működő rendszerrel az az egyetlen baj, hogy alapvetően nem a ritmusérzékre épít, hanem a koreográfiák betanulásának mértékére.

A kezdők számára emiatt már a legegyszerűbb rutin is óhatatlanul hagymázas hadonászásba fog fulladni és az egy dolog, hogy jómagam a maximális öt csillagból kettőnél többet egyedül a bámulatosan kivitelezett Hannah Monatana előadásommal tudtam szerezni, de egy 8 éves kislány esetében a sikerélmény folyamatos hiánya könnyen csalódottságba és a Wiimote dühös földhözb*zásába torkollhat.

Ezt könnyen ki lehetett volna küszöbölni, ha mondjuk dalonként külön lehetne szabályozni a mozdulatok nehézségét és intenzitását, de erre sajnos nincs lehetőség. Ha már szóba kerültek a dalok, gyorsan térjünk rá a 25 népszerű Disney slágerből álló zenei felhozatalra, melyek között egyaránt megtalálhatóak olyan klasszikusok, mint a Kis hableányból ismerős Under the Sea (azaz Ringat a víz vagy Aalloissa siss finnül), a Mary Poppins örökbecsű és teljességgel kimondhatatlan Supercalifragilisticexpialidocious c. opusza, az újak közül pedig a High School Musical, az Aranyhaj és a nagy gubanc, valamint a Phineas és Ferb is képviselteti magát egy-egy számmal.



A vérprofi koreográfiák mellett kifejezetten jópofának találtam, hogy a táncosok ruházata és a háttér mindig az éppen aktuális felvétel stílusához van igazítva, valamint a képernyő alján folyamatosan peregnek a dalszövegek is (érthetetlen módon ennek ellenére a programban nincs karaoke mód), ami a rajongók számára tovább növeli a beleélés mértékét. Az egyszerű tácoláson kívül bekerült pár partymód is, melyekben leginkább őrült módjára kell rázni a kontrollert a képernyőn megjelenő utasításoknak megfelelően, valamint rendelkezésre állnak különféle szempontok által válogatott lejátszási listák is, a Non Stop Shuffle pedig előre meghatározott ideig dobálja szünet nélkül egymás után a számokat, ami a gyorséttermes szülinapok örök sztárjává avathatja a Just Dance: Disney Party-t. A Ubisoft láthatóan nem akarja megjavítani azt, ami nincs elromolva és amíg nem esnek át a ló túloldalára nincs is igazán mire panaszkodni a skálázható nehézségen kívül, így Disney lázban égő fiatalkorúaknak különösebb gondolkodás nélkül lehet beszerezni a korongot.

7/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Land Ho!***
Multiplayer: ***4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p*** Hang: ***DPL II***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 7

eszgé

CONSOLE CORNER 10 990.-





HIGH SPEED ROBOT ACTION

ZONE OF THE ENDERS™

HD COLLECTION

Bizonyára sokan hallottatok már a **Zone of the Enders** játékokról. Áh, nem, bizonyára nagyon keveseteknek van fogalma róla. Nem, ez nem a ti hibátok, Európában sose promózták túl az efféle mechás-robotos stílust, mivel roppant kevés követője van (én sem vallom magam annak). Az átlagos mechás szoftverek, és tesztalanyaink között csupán annyi a különbség, hogy ennek a borítóján ott díszeleg Hideo Kojima, a Metal Gear Solid kiötlőjének neve, ami már gondolom jóval többeknek mond valamit.
A Zone of the Enders játékokban pedig pont az a szomorú, hogy a MGS sorozatot kell felhozni ahhoz, hogy az emberek felfigyeljenek rájuk, esetleg leemeljék a polcról.
Most, hogy megjött a két játékot magában foglaló HD kollekció, még mindig ez a helyzet. A lemezen megtalálható a 2001-es első epizód, mely mellé anno az akkoriban megváltásként várt Metal Gear Solid 2 demóját adták, hogy biztosítsák a játék sikerét. Mivel ez jócskán megtolta az eladásokat, a folytatás sem váratott sokat magára: a The 2nd Runner mellé már nem kellett MGS demót adni, hogy polcra merjék dobni.
Sajnos a Zone of the Enders sose volt az az anyagi siker, aminek a kiadó szánta, így a HD Collectiont újfent Metal Gearrel próbálják eladni, ugyanis korai hozzáférést nyújtott a jövő hónapban megjelenő Metal Gear Rising: Revengeance demójához.

Ami persze remekül sikerült, de nem erről szól a cikkünk, hanem arról, mennyire éri meg árát a Zone of the Enders kollekció, illetve miként öregedett ez a két klasszikus?
Egyáltalán mi az a Zone of the Enders? Tulajdonképpen egy futurisztikus akciójáték, TPS és egyéb játékstílusok elemeinek vegyítésének érdekes szüleménye.
A történetbe kár is lenne belekezdenem, mert négy oldal is kevés lenne. Megjelenésében abszolút a hasonló stílusú japán animék hangulatát idézi, és Yoji Shinkawa munkássága is erősen érződik rajta. Milyenek most, nagyfelbontásban?
Nos, azt hiszem még soha, egyszer sem volt ilyen nehéz dolgom HD gyűjtemény tesztelésekor. Adott az első rész, ami remek ötletekkel robbant be, és indított el egy nagyszerű szériát, de nem lehet nem észrevenni, mennyire prototípusaként szolgált a csapat ötleteinek, mennyire gyerekcipőben járt ahhoz képest, amit a téma nyújtani képes. Az a legszomorúbb, hogy hiába is szerette az ember az első ZoE-t nem lehet nem észrevenni, hogy borzasztóan öregedett.
A PS2 korszakának kezdetén érkezett, és rövid, monoton játékmenetét ugyan akkor még átjárta az újdonság varázsa, ma már, ennyi évvel később, még egy régi játékosnak is kevés az, amit nyújt, nemhogy az újnak. No de ott van a folytatás.
Ha egy igazán jó dolog van abban, hogy az első epizód rajta van a lemezen, az az, hogy így még tisztábban látni, mekkorát lépett előre a folytatás, és mi mindent nyújtott, amit még ma is élvezhetünk.
A Zone of the Enders: The 2nd Runner ugyanis egy brutálisan jó játék, nagyszerű, pörgős akcióval, gyönyörű, rajzolt átvezetőkkel, remek történettel, és komoly morális tartalommal.



És persze ez nem jelenti azt, hogy az első részben ne lehetne meglátni az értéket.
Az is épp olyan mély, komoly kérdéseket felvető történettel rendelkezik, csupán kezdetleges, ki nem forrott változata az ötletnek, és ez által, mint játék, (pláne ma) nem működik elég jól. A második, kiteljesedett epizóddal együtt azonban egy olyan kollekciót alkotnak, amelyet még így, hibáival együtt is tudok ajánlani a műfaj szerelmeseinek, illetve egy próba erejéig azoknak is, akik még nem ismerik a témát.
Első sorban persze ínyencek fognak a vásárlás gondolatával kacérkodni, de arra kérem őket, ne tegyék: a lemezen lapuló ékkövek sose voltak méltóképp megbecsülve, és rossz nézni, hogy egy ilyen nagyszerű játék, mint a második Zone of the Enders, még ma is csak azzal a felirattal adható el, hogy „includes demo of Metal Gear...".



7/10

Kiadó: ***Konami*** Fejlesztő: ***Konami***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

rolmanus

CONSOLE CORNER 9 490.-





ZUMBA fitness

CORE

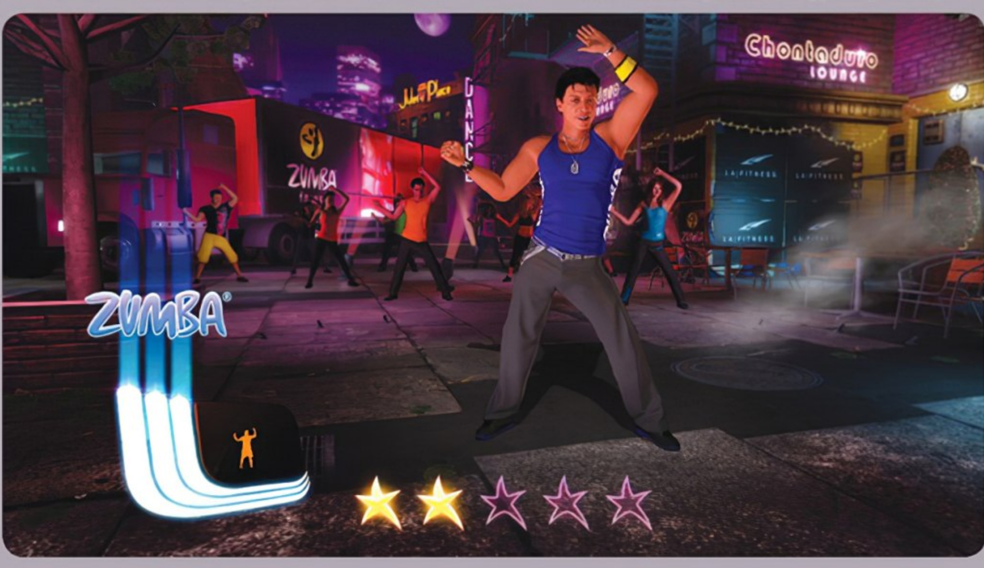
Ritmikus Pocak-gyilkosság

avagy, Én és én, meg a tánc! 1. rész

A tánc mindig szerves része volt életemnek, már gyerekkoromban is revütáncosnak készültem...
Ááá, a nagy lópikulát, csak viccelek, bár milyen jó is lenne ezt elmondani eme teszt elején (és még egy másiknál). A drágalátos vezetőség, akiket ezúton is csókoltatok, biztos nagyon mókás kedvükben voltak mikor kitalálták, hogy eme hónapban táncolós programokkal örvendeztetnek meg.
Vagy így szerették volna tudomásomra adni, hogy némi karácsonyi bejgli-réteg rakódott le a pocakom környékén, vagy szimplán csak mocsadékok; de inkább az utolsóra tippelek (pontosvessző-zárójel).
Tánctudásomat utoljára még valamelyik Budapest Parádén használtam, és MayDay-en sem mostanában jártam, de annyi legyen mentségemre hozva, hogy Zumbázókat már láttam élőben és a korábbi epizóddal, a Rush-sal is volt már kontaktom egyik ismerősömnél.
A **Zumba Core** szlogenje, akár az egyik népszerű TNT szám egyik sora is lehetne: *„Ringó csípő karcsú derék, Ezt mind-mind én akarom...”* (mintha csak te írtad volna, Szasa barátom). A Rush-sal ellentétben, ezúttal a has kőkemény megformálását tűzték ki célul a fejlesztők. Riszáltam így is, riszáltam úgy is, minden porcikámból a szexi kecsesség sugárzott, csípőmozdulataimtól pedig még Petúnia is szerelembe esett volna (ha látta volna). Viszont meglehetősen nehezen vettem fel a ritmust. A Rush sokkal több jellegzetes táncmozdulatot tartalmazott, hogy szélesebb körben is könnyebben fogyaszthatóbb legyen (magyarul: jóval zumbásabb volt), a Core esetében viszont a fitnesz vonulat erősebb hatása miatt, inkább a gyors lábmunka és a hirtelen helyváltoztatós mozdulatok a jellemzőek.
A táncmintákat sok-sok gimnasztikai, gyúrós figurával vegyítették, ezért sokszor darabosnak tűnik a „koreográfia” és könnyen kieshetünk a ritmusból. Bár a játék rendelkezik tutorial résszel, mégis azt feltételezi már az elején, hogy vérprofi zumbás vagy.
Szerettem volna minél jobban teljesíteni, minél pontosabban visszaadni a figurákat, de a játék szinte semmi visszajelzést nem ad arról, hogy éppen mit rontottál. Kiírja, hogy nice, hot, perfect (zumba), vagy, hogy éppen nem sikerült és ennyi. Azért manapság már az ilyen játékoknál végtagok szerint jelzik, hogy éppen hol nem jött át a mozdulat.
Emellett az sem motivált túlságosan, hogy a játék nem mutatja az aktuális pontszámot, ill. a dalok hosszúságát sem, hogy még mennyi van hátra, hol húzzál még rá egy picit. Emiatt nekem picit fapados a Core. Már csak azért is, mert sok mindenben nem változott a játék, elődjéhez képest. A menüszerkezet majdnem ugyanolyan, ami újítás az a 40 új muzsika (a „Dancing with Myself”-re táncolni igen érdekes, ha érted a szöveget).
A dallamokkal nincs gond, bár volt valami balettes is, na az egy furi volt.
Egyébként fitnesz szempontból kellően átdolgoztat a játék, de ennél azért vannak sokkal jobb produktumok is.
A Core-ban választhatsz csak egy számot, amire rázhatod a p*csádat, de választhatsz a 20, 40, és 60 perces edzésprogramok közül is; ami egyébként nem más, mint egy-egy válogatáscsokor a 40 muzsikából (pl. a 20 perces alatt 5 számot kell lenyomni egymás után), de te is összeállíthatsz magadnak.
Más fitneszjátékokban az ilyen hosszasabb edzésprogramoknál, például oda szoktak figyelni, hogy akkor most legyen bemelegítés, ekkor és ekkor igyunk folyadékot; na, a Core-ban ilyesmi nincs. Viszont a szokásos statisztikákkal mérheted eredményeid, és még Zumbaórákat is kereshetsz a neten (Pesten persze egyet sem találtam).
Igazából vegyesek az érzéseim a Zumba Core-ral: fitneszjátéknak elmegy, de nem a legprofibb; zumbás játék tekintetében is láttunk már jobbat; party-tánc program szempontjából, meg szintén vannak sokkal hangulatosabb, profibb alkotások, amelyek kimondottan erre a célra fejlesztődtek (némi baki történt a célcsoport meghatározásnál).
Grafikai gond nincs vele, de tartalmi már annál inkább. Ha a Rush-t már annyiszor végigpörgetted, hogy unod minden dallamát, vagy ha gerjedsz mindenre ami Zumba, akkor neked való a Core; máskülönben picit csalódás érhet. Erre az algoRITMUSra nem fogsz Zorba-szájba táncolni!

...

Alapozásnak jó volt, de sajnos a Zumbától nem kapott el teljesen a Szombat esti láz. Viszont lendületem (és lábam) nem tört meg, így aztán átnyergeltem a hip-hopra… (lapozz a 62. oldalra a folytatásért).



5/10

Kiadó: ***Majesco Entertainment*** Fejlesztő: ***Zoë Mode***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 3

CONSOLE CORNER 11 990.-

JediEco





MIDWAY ARCADE ORIGINS

Némi nosztalgia mindig ráfér az öreg játékosokra, hiszen ehhez hasonló árkádgyűjtemények - pláne a 80-as évekből - kétségkívül nem közvetlen a fiatal generációnak szólnak (persze sosem lehet tudni). Szintén nagy divattá vált a klasszikusok csontig rágott „HD-ba húzott" jelzőjű újrakiadása, mely bizonyos szempontból tényleg csak rókabőr, ugyanakkor valóban jó érzés trendibb formában viszontlátni régi ismerősöket, legyen az akár mindössze csak egy jól megtervezett menürendszer, melyből számos klasszikus indítható. Láthattunk már az előző generációból, vagy a 32 bites korszakból is példákat, a Midway pedig az **Arcade Origins** lemezére ezúttal jó három évtizeddel ezelőttről válogatott pár tucat címet, egészen pontosat 31-et, mely első hallásra nem is tűnik olyan rossz vételnek, figyelembe véve a budget árat: 720˚, A.P.B., Arch Rivals, Bubbles, Championship Sprint, Tournament Cyberball 2072, Defender, Defender II, Gauntlet, Gauntlet II, Joust, Joust 2, Marble Madness, Pit-Fighter, Rampage, Rampart, Robotron 2084, Root Beer Tapper, Satan's Hollow, Sinistar, Smash TV, Spy Hunter, Spy Hunter II, Super Off Road, Super Sprint, Toobin', Total Carnage, Vindicators part II, Wizard of Wor, Xenophobe, Xybots.

Ezen címek között felcseng egy-két kellemes klasszikus, pl. Gauntlet, Rampage vagy Spy Hubetr, némelyik pedig már amúgy is elérhető árkádcímként, de akad jó pár progi, melyről jóformán soha az életben nem hallottam még, és kipróbálva nem is csoda. Zsákbamacskát azonban nem árul a Midway, hiszen ki-ki eldöntheti mely címek keltik fel az érdeklődését, a kérdés itt mindössze az adaptáció jellege és minősége.



Hasonló jelleggel ültették át, mint bármely hasonszőrű letölthető árkád cuccot, azzal a különbséggel, hogy itt tematika szerint válogathatunk egy virtuális játéktérben, ami így visszaolvasva igazából sokkal többet sejtet, mint amilyen valójában, a hangulatot azért mégis hozza. A 4:3-as, vagy még keskenyebb képarányú stuffokat különböző grafikai – általunk állítható - stílusban láthatjuk viszont (pl. éles vagy mosott), de a motor jellegén semmit se változtattak (unatkozók még az egyes pixeleket is megszámolhatják), az emuláció is kiváló a legtöbb esetben, mindössze annyiban ad némi pluszt, hogy mintha egy játéktermi gépen tolnánk, avagy a két oldalán a progi témájához illő dizájngrafikával motiválnak minket. Tulajdonképpen nem is rossz. A Leatherboard, az achievementek/trófeák, és a rekordokra motiváló játékmód is dobhat valamit a feelingen.

Nekem egyik cím irányításával sem akadt különösebb problémám, mindegyik stuffba beleszagoltam valamit, egy-kettőre még emlékeztem is, tulajdonképpen megdöbbentő milyen gyorsan repül az idő, és hogy változik a világ… Egyedül a multiplay indítása nem mindig zökkenőmentes, mint azt olvastam fórumokon, ám az sem olyan érdemleges gond. Talán nem árulok el vele olyan nagy titkot, hogy a Midway Arcade Origins finoman szólva is „rétegjáték".
Ha nem űzted annak idején unalomig az ipart a fenti címekkel, esetleg nem direktben ezekre a kétdimenziós ügyességi cuccokra hajtasz, akkor néhány perces, esetleg fél/egy órás szemezgetés után végérvényesen a polcon lapulhat a doboz.
Egyébiránt mit is mondhatnék, a klasszikusok a maguk nemében annyit érnek amenynyit, ami jelenthet akár 10 pontot is, de mai szemmel értelemszerűen elavult stuffok, melyek egyszerűen már nem nagyon kötnek le. A kellemes dizájnú menürendszerben könnyedén navigálhatunk, a HD-ba ültetés szintén ötletesen lett megoldva, nincsen gond az irányítással sem, és ott a multiplayer lehetősége plusz egyéb apró ínyencségek, a kérdés csupán, hogy hány „hozzánk hasonló" veteránnal akadunk össze, hogy ki is élvezhessük.
Az adaptáció tehát röviden-tömören „korrekt", és tekintve a néhány jól hangzó klasszikus címet, eltekintek a zömmel szürkébb válogatástól, így egy „kellemes" 6-ossal ajándékoznám az év kezdetén, mely abszolút irányár... mármint iránypont. Inkább csak rajongóknak ajánlott.



6/10

Kiadó: ***Warner Bros Interactive***
Fejlesztő: ***Backbone Entertainment***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-64 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Krisz

Tudtad, hogy a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?





Disney · PIXAR

TOY STORY MANIA!

Olvasnivaló legyen kéznél…

Kedves Olvasók! Rosszul gondoljátok, hogy egy játéktesztelő élete csupa öröm, móka és kacagás. Mert általában ez így van (vagy beszéljek csak a saját nevemben, T. kollégák? :)), néha viszont nem, amikor az ember lánya szinte fizikai fájdalmat érez az ilyenkor valóban munkának minősülő tevékenysége végzése közben. Újabb mérföldkőhöz érkeztem videojátékos pályafutásom során, habár ezúttal a béka feneke alá vezető, simának semmiképpen nem nevezhető út tekintetében.
Emlékeim szerint eddig nem volt szerencsém a Konzol Magazin hasábjain a tárgyaltnál gyengébb, vagy legalábbis hasonlóan rosszul sikerült játékról elmélkedni; még az 576 Konzol utolsó éveiből rémlik valami, de hála Istennek csak szórványosan kell kínlódnom ilyen szánalmas minőségű produktumokkal. Bár jól tudjuk, hogy ami nem öl meg, az erősebbé tesz, így hát igyekszem a jó oldalát nézni a **Toy Story Mania!**-val töltött, nehéz óráknak: rövid idő alatt végigjátszottam az egészet, és ismét tapasztalatot szereztem az ipar által előállított termékek minőségi skálájának analizálása terén.

Ugyan szerintem már önmagában az a tény is riasztóan hat, hogy a Toy Story Mania! frissen megjelent PS3-as (és Xbox 360-as) változatának egyenes ági előzménye az immáron három éves, Wii-s inkarnáció. Mindhárom verzió esetén az alapkoncepciót a Toy Story Midway Mania! nevű, 4D-s témapark jelenti, melyből a Disney floridai, kaliforniai és tokiói szórakoztató centrumaiban található egy-egy példány.

A Toy Story Mania! PS3-as változata Move-val és sima kontrollerrel egyaránt abszolválható. Becsületemre szóljon, hogy a játék felét Move-val szenvedtem végig. Bár elméletileg van lehetőség a fagyi kalibrálására, ennek semmi gyakorlati eredményét nem láttam; a célpont valahogy mindig a képernyő alsó része felé orientálódott, akárhányszor is próbáltam újra belőni az eszközt. A minijátékok nagy százalékánál a kontroller szerintem jóval kényelmesebben használható.

A game felvezetése még nem is rossz, sőt egész aranyos. Ha gyerek lennék, nekem tuti nagyon tetszene a Woody konferálására épülő bevezető videó, amely minden ízében a mozifilmekre emlékeztet riccenés nélküli animációjával, az ismerős karakterekkel és szemet gyönyörködtető színeivel.
Még a szinkronszínészek is nagy átéléssel mondják fel a szövegeiket. Ám a játék szórakoztató mivolta ezzel sajnos ki is merül. Akárcsak a vidámparkban, itt is különböző tematikára épülő „bódék" jelentik a különböző helyszíneket: Wild West, Space Frontier, Balloon Garden, Animals and Friends, Army Men Challenges. Ezek mindegyike alá nyolc-nyolc minijáték tartozik, valamint egy-egy tortadobáló gyakorlópálya, melyeket maximum ketten abszolválhatunk.
Ez így összesen 45-féle különböző game-et jelent, gondolja a laikus…
Ám ahogy a minijáték-gyűjtemények legalább felénél lenni szokott, a különböző, apró pályák lényegében ugyanazok, és csupán három-négy stílusra korlátozódnak – ez most sincs másként.
A szintek egyenként két percesek, azaz egy bódét maximum negyed óra alatt végig lehet tolni, az egész cucc pedig két órán belül magunkévá tehető. (Igaz, az órák itt napoknak tűnnek…)



Körülbelül 70 százalék sorolható az egyszerű lövöldözős csoportba, melyekben különböző mozgó vagy statikus célpontokra tüzelünk a fakockát megszégyenítően egyszerű metódussal, mivel a ravaszt végig lenyomva tartva és oda sem figyelve lehet maximális pontszámokat kaszálni.
Minden esetben az elmés nehezítést az jelenti, hogy egy átlátszó figurával el kell hajolnunk a felénk szálló torták elől. Ez már a harmadiknál baromi unalmas.
Egészen picit élvezetesebb a sci-fi környezetben az aszteroidák csapkodása (és ez az egyetlen, ami a Move-val működik jobban), de ezen kívül itt sem csinálsz semmi egyebet. Van még egy bowlinghoz hasonlatos labdajáték, mely Move-val abszolút kezelhetetlennek bizonyult, találunk már a kvarcjátékokon is élvezetesebben megvalósított, egy kosár vízszintes irányú mozgatásával történő tojásgyűjtést, kampóval történő birkaelkapó játékot, valamint pattogó lasztik visszaütését – mindegyiknél elég egyetlen gombot megnyomni, ám ha nem csinálsz semmit, úgy is lehet pontokat gyűjteni.
A game-ben rendelkezésre álló Adventure, Party és Free Play móduszok között tulajdonképpen semmi különbség nincs, mert ugyanazokat az unalmas darabokat kínálják azonos nehézségi szinten, ám eltérő sorrendben. Sztori gyakorlatilag nincs, a bódék teljesítéséért járó jutalom pedig csupán néhány matrica.
Szerintem ez még a gyerekeknek is kevés!

Az ember sokszor hajlamos figyelmen kívül hagyni a korong dobozán virító hármas számot, valamint a tényt, mely szerint inkább ezzel játsszon a négy éves gyerekem, mint a God of War 3-mal, az átlagot szemlélve a játék által közvetített tartalmat mégsem tudom ennél jobb osztályzattal értékelni. Teljes áras szoftverként senkinek sem ajánlom.



3/10

Kiadó: *Disney Interactive Studios* Fejlesztő: *Papaya Studio*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *HD 720p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 3

Petúnia

CONSOLE CORNER 8 990.-





BEN 10 OMNIVERSE

„Már az idejét sem tudom annak, mikor ültem ujjaim között cigarettát szorongatva a szövegszerkesztő előtt úgy, hogy a betűkből szavakat, mondatokat formával kritikát alkossak egy játékkal kapcsolatban." - nem gondoltam volna, hogy valaha is le fogom írni ezeket a sorokat itt, a Konzol Magazin hasábjain.
De, az élet már csak ilyen… s ha megengedtek nekem egy szentimentális pillanatot, akkor akár azt is mondhatnám, hogy egy ajtókkal teli, végtelen és folyamatosan kanyargó folyosón haladunk előre, ki-ki a maga tempójában. Ajtót ajtó követ, ám néha meghalljuk, amint az egyik kulcsra zárt bejáraton át, kopogtatás hangja szűrődik felénk.

Most is ez történt, és íme: betűket pötyögök megint, hogy szót emeljek egy új szoftverről. Mármint, nektek lehet, hogy új, számomra viszont egy régen látott barát… vagyis, inkább egy nagyon távoli ismerős, akivel régebben sem szerettem igazán beszélgetni.
Ő Ben 10… igen, már megint ez az alakváltós tinédzser, aki az idegenekkel karöltve megmenti a nem is olyan békés világunkat, ki tudja már hanyaggyára. Az igazat megvallva, továbbra sem vagyok rajongója a sorozatnak, mivel videojátékos pályafutásomon túl messziről kerültem a rajzfilme(ke)t, de sebaj: az Omniverse teszteléséhez sem volt feltétlen szükségem a sztori beható ismeretére. Az átvezetőknél a másodperc törtrésze alatt tapadtam rá az „A" gombra, gondolva naivan azt, hogy nem érdemes megszakítani a folyamatosan zajló akciót holmi bugyuta beszélgetésekkel. Nos, tévedtem…

Stílusát tekintve az új Ben 10 visszatért az akció-platformer irányvonalhoz, ízlésesen – de inkább okosan – a cel shaded technológiát meglovagolva a látványorgiához.
Hogy miért inkább okosan? Mondjuk azért, mert a fent említett dizájn tökéletesen alkalmazható akkor is, ha a grafikus csapatot az utcán lebzselő graffitisekből állították össze. Ennek ellenére azonban nem mondanám, hogy csúnya lenne a program csak… olyan „nesze semmi fogd meg jól."

A célnak mindenesetre megfelel, amit mondjuk a kamerakezelés kapcsán már nem tudok ennyire bizton állítani. Sokszor lemarad az operatőr és az üres semmit mutatja, miközben mi valahol a látószög alatt 20 fokkal gyepáljuk az ellent.
Roppant idegesítő, főleg azért, mert a stuff még normál szinten is komoly kihívást… pontosabban megpróbáltatást jelent.
A játék nem azért nehéz, mert elvárja tőlünk, hogy kívülről-belülről ismerjük a kombinációkat: nem, egyszerűen arról van szó, hogy használhatatlan a harcrendszer.
Konkrétan a training pályán tizenegyszer(!) haláloztam el, pedig nem vagyok mai csirke… és ha ehhez még hozzáveszem azt is, hogy a napokban toltam ki az új Devil May Cry-t „Dante Must Die" üzemmódban... talán jól gondolom, hogy nem is kell további kommentár mindehhez.

Pedig, összetettségében ezzel a Ben 10-el sem lenne probléma: tizenhárom idegen létforma, akik ráadásul még fejleszthetőek is, összegyűjthető titkok, offline kooperatív módozat... mégis, a fentebb taglaltak miatt alapjaiban vérzik el a szoftver.
A grafika, ahogyan már említettem is, inkább csak azért van, hogy ne nullákat és egyeseket lássunk, a hangokról pedig annyit, hogy inkább hallgattam azt a rádiót, ahol jómagam is dolgozom, mint ezt a robotciripelést.

Semmiben sem tud kiemelkedőt nyújtani, vagy legalábbis egy elfogadható szintet tartani. Csupán a nevével tud hódítani, de éppen amiatt biztos elfogy az Omniverse-ből is annyi, hogy újabb „csodával" ajándékozhassák meg a videojátékos társadalmat, és engem is…

… Ezek után, vajon milyen konklúziót vonhatnék? Munka volt benne, csak éppenséggel szórványosan beosztva.
A tartalmat kielégítőnek is tarthatnám annak függvényében, hogy a célközönség a +10-es korosztály, de megtapasztalva a kameraproblémákat, illetve az irányíthatatlanságot nem csodálkoznék, ha az amúgy teljesen nyugodt, három órát legózni képes gyermek is a földhöz vágná a kontrollert.

Anyukák, apukák! A lurkó fejlődését is figyelembe véve kérem önöket: ne vegyék meg a **Ben 10: Omniverse**-t!
Van még nagyon sok cuki, nekik való játék, végső esetben akciófigurák, karperecek meg ki tudja még mik: azokkal jobban jár a gyermek.



2/10

Kiadó: ***D3 Publisher*** Fejlesztő: ***Vicious Cycle Software***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 2 AUDIO 1 KEZELHETŐSÉG 2
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 2

CONSOLE CORNER **9 990.-**

Dzsek

Tudtad, hogy a letesztelt játékokat partnerünknél, a Console Cornernél az alábbi áron megvásárolhatod?





AIR ★ CONFLICTS
PACIFIC CARRIERS

„AIR RAID ON PEARL HARBOR. THIS IS NOT DRILL." – egy fiatal katona kétségbeesett felkiáltása ez, amelyet 1941. december 7-én hallhattak a hawaii-szigeteki kikötőben állomásozó amerikai tengerészgyalogosok. Igen, a pearl harbori csatáról beszélek, amelyet ismét feldolgo-zott egy videojáték…
Legutóbb ugyebár a *Damage Inc. Pacific Squadron WWII.* bűvölhetett el minket a maga kis „csodáival", s most íme, itt az újabb jelentkező: az **Air Conflicts: Pacific Carriers**.

Mivel Ti is ismeritek az előzményeket - hiszen a 25. számban a sárga földig tiportam a Trickstar Games produktumát -, nem foglak álltatni titeket: a tesztidőszak előtt prekoncepciókkal kezeltem a Games Farm szoftverjét. Unottan ültem a fotelben, játékkedv nélkül… egészen addig, amíg meg nem szólalt a program main theme zenéje.
Azt hiszem, ekkor felcsillant a szemem, ugyanis előredőltem egy kicsit a kényelmes fetrengésből és kíváncsian fürkészni kezdtem az igen ízlésesen megtervezett menüt.

Mi a szösz? – kérdeztem magamtól. Autentikus dallamok szűrődtek ki a házimozimból, jellegzetes alakzatok, betűtípusok lepték el a televízióm képernyőjét és ekkor, elfogott a világháborús hangulat.

Ennél több nem kellett nekem, azonnal tapadtam a „Campaign" menüpontra és egy kellemes két és fél, három órát töltöttem el az új Air Conflicttal - első ízben.
A már említett sztori módban két frakció közül választhatunk: természetesen megvívhatjuk légi csatáinkat a U.S Navy oldalán, de lehetőségünk van megismerkedni a csendes-óceáni hadszíntér offenzív szegmensével is az Imperial Japanese Navy szemszögéből.
Nagyon szimpatikus számomra az, hogy egyre több játék meri vállalni a Második Világháború összes résztvevőjének történelmét: ugyebár régebben csak az amerikai vonalat erősítették és sulykolták belénk, hogy a fritzek és a japók is egyaránt - csúnyán és igen-igen sarkítottan fogalmazva - gonoszak.
Az, hogy megadják a döntés lehetőségét a játékosoknak, a jelen korunk társadalmi fejlődését is mutatja… de most ne menjünk bele ennyire a politikai dolgokba: én azt mondom, egyszerűen csak élvezzük ezt a változást.

Szóval Pacific Carriers-ben mindkét oldalról megtapasztalhatjuk a pearl harbori eseményeket, méghozzá egy egészen átgondolt repülőgép-szimulátor személyében.
Ez ugyebár nem lenne újdonság az elmúlt fél évet tekintve, azonban mégis van pikantériája a Games Farm szoftverének: ez pedig az innováció, a műfajok egyfajta ötvözése, amelynek köszönhetően a küldetések teljesítése mindig tartogat valami újat, valami olyasmit, amitől nem válik monotonná a program. A missziók több csoportba is sorolhatóak: vannak az egyszerű „lőjj szét mindent, ami nem veled van" hadműveletek, de részt vehetünk felderítő repüléseken, toborzásokon (erre mindjárt visszatérünk) és olykor egy zászlóshajó ágyúja mögé is bepillantást nyerhetünk. Utóbbi egészen üde színfoltot visz a Pacific Carriers-be, de amin igazán meglepődtem, hogy ebben a stuffban nem egyszemélyes hőst alakítunk.
Rajparancsnokként figyelnünk kell a pilótáinkra, akik egy-egy teljesített küldetést követően fejlődnek és talenteket is kapnak. Ezek konkrétan meghatározzák az egyes emberek csatában betöltött szerepét, így érdemes átgondolni, kit hová osztunk be szolgálatra. Emiatt a „game over" kiírást is komolyabban kell vennünk, ugyanis a halál nem csak minket, hanem a bajtársainkat is eléri: minden küldetés odafigyelést igényel, a rajokat szemmel kell tartani, a felesleges emberáldozatokat pedig kerülni kell.

És ezt hogyan lehet megvalósítani? Nos, a back gombbal bármikor átülhetünk egy másik vasmadárba, hogy besegítsünk a térkép átellenes pontján folyó csatába.
Ám, ez a funkció mindemellett azért is fontos, mert a gépágyúkból hamar kifogy a skúló, a bombákról nem is beszélve… szóval, ilyenkor átpattanunk egy másikba, miközben az M.I visszaviszi régi gépünket a bázisra utánpótlásért.
Akkor van gond, ha szitává lövettük a madarat: ebben az esetben szinte mindig szörnyű halált hal vele bajtársunk… mínusz egy ember, ami újabb toborzást és kiképzést von maga után a későbbiekben. Szóval csak okosan ezekkel az ugrálásokkal.

Rengeteg mindent írhatnék még az Air Conflicts-ról (például a további játékmódok, a szimuláció „brutalitása" stb…), de lassan kezdek kifutni a karakterlimitből, így inkább a negatívumokra fókuszálok most.
Az Xbox 360 és a PS3 sem mai darab már, de azért ennél sokkal, de sokkal szebb grafikát is ki lehetett volna hozni a szoftverből.
Elnagyolt textúrák, ronda tereptárgyak, nevetséges fizika, a sérülésmodell hiánya (mondjuk, vizuálisan nagyon jól néz ki, de akkor is) – szinte általános jellemzők manapság. Viszont, az is igaz, hogy a külcsínen kívül nem sok kivetnivaló van a programban… szóval, ha érdekel a Második Világháború és szeretsz repülni, akkor jó választás lehet az Pacific Carriers abban az esetben, ha képes vagy szemet hunyni rondaságán.
Én bátran ajánlom, engem meggyőzött.



7/10

Kiadó: ***bitComposer Games*** Fejlesztő: ***Games Farm***
Multiplayer: ***2-8 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

CONSOLE CORNER 9 490.-

Dzsek



Ettől még az angyalok is besírnak!

„A démon már tudta, amit egy pár perccel ezelőtt még csak sejtett: az életéért, pontosabban a létezéséért futott. Számolatlanul hagyta maga mögött az ajtókat, házakat, lejáratokat, amik mögött ugyan hívogató sötétség lakozott, de mégsem érezte elégségesnek a távot maga és az üldözője között. Nem e világ szülötte volt, így a Föld fizikai törvényei rá nem úgy vonatkoztak, mint a lakosaira. Félelmetes sebességgel cikázott a mit sem sejtő emberek között, majd egy fertályórányi eszeveszett rohanás után egy teljesen átlagos mellékutcában egy teljesen átlagos pincét választott pihenőhelyül.

Nagyobbacska, félhomályba burkolózó helység volt, mindössze néhány pókháló lepte asztal és szék, valamint egy szebb napokat is látott söntés terpeszkedett a sarkokban.

Alig csukta be maga mögött az ajtót, amikor is az egyik homályos foltból halk, gúnyos nevetés és taps kíséretében egy magas, rövid hajú ifjú lépett elő. Koszos trikójában, alvadt vérszínű bőrkabátjában és vidám tekintetében semmi fenyegető sem volt, noha a hátára szíjazott gyönyörű egykezes kard, valamint a derekáról lelógó iker-pisztolyok mást sugalltak.

Már azt hittem sosem érsz ide, démonka, legalább öt perce várok már rád – mondta az ifjú vidám hangon. A túlvilági lény pupillája kitágult, ahogy felismerte az idegent.

Szavakra már nem volt szükség, az egymásnak feszülő tekintetekben csak halál lakozott, nem éppen a gyors és kíméletes fajtából.

Vad hördüléssel vetette volna magát a szertelen fiúra a túlvilág szülötte, de a koponyájának nyomódó dupla pisztolycső megállásra kényszerítette. Nem is látta hogyan és mikor mozdult ellenfele, hiszen egy pillanatra sem vette le tekintetét róla. A döbbenet az arcára is kiülhetett, mert a pisztolyok mögül csak elégedetlen dünnyögés hallatszott.

Tényleg ennyire alábecsültök engem? – kérdezte kicsit felháborodottan a fiú. Nem öltem még eleget a fajtátokból? De igazad van, minek is húznám az időt, ha úgysem értesz engem. Mondd csak démonka, voltál már egyszerre két nővel? A választ meg sem várván húzta meg a páros fegyver ravaszait.

A dördülések fülsüketítőek voltak ebben a zárt térben, noha inkább a kabátjára csöpögő testnedvekkel foglalkozott a furcsa idegen.





Lányok – futó csók a két mintázott pisztolyra – ma sem hagytatok engem cserben.
Kár hogy nem vehetlek titeket feleségül.
Most nézzétek meg, ez az undorító izé összevérezte a második kedvenc piaemelgető karom – őszinte dohogással nyúlt a kilincs után, amikor valami rossz érzés miatt visszanézett kicsontozott ellenfelére.
A démon éppen akkor ült fel egy vörös színben pulzáló körben, ibolyaszínben égő szemeit az ifjúra emelte. Karjait felemelvén halk csikordulások hagyták el a száját – nevetett.
Tényleg azt hitted Dante, az áruló Sparda fattya, hogy egyedül jöttem el érted?
Szavait megerősítendő, tucatnyi lángoszlop csapódott ki a padlóból, bennük sötét árnyalakok mozogtak. Komolyan, már hétfőn sem hagytok békén? Ráadásul csak ennyien? Mikor tanuljátok már meg végre, hogy velem nem érdemes szarozni? Miközben beszélt, mint egy gyengéd szerető, óvatosan megsimogatta és tokjába csúsztatta a fegyvereket és a hátára szíjazott kard markolata felé nyúlt..."

Az ördög sosem alszik

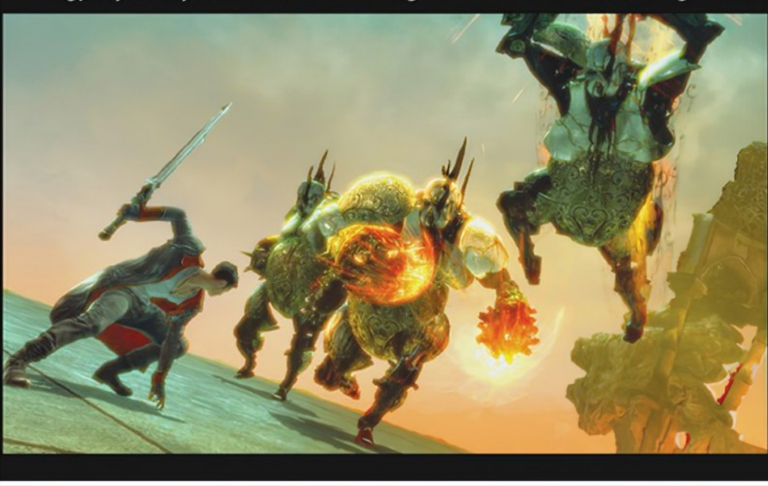
Nem is tudom, hogy láttam-e már valaha olyan lejárató és alázó kampányt a közelmúltban, mint amit a játékos társadalom művelt a Ninja Theory-val és az általuk babusgatott DmC játékkal.
Sokszor és sok helyen kifejtettem már, hogy mit is gondolok a manapság oly divatos népbetegség, azaz a régi játékok HD-ba való felhúzása és újboli eladásáról, ezért amikor meghallottam hogy egy bizonyos kiadó (akit nevezhetünk Cashcompnak is, szerintem még ők se sértődnének meg rajta) rebootot készít a PS2 és a hack'n' slash éra egyik legmeghatározóbb címéből, a Devil May Cry-ból, akkor egy kicsit nekem is elgurult a gyógyszerem. Mint utóbb kiderült, egy teljesen új részről lesz szó, ami mégse annyira az, mert a szériát és fehér hajú hősét a siker útján elindító első rész újragondolása lesz. Ezzel egy picit ki is fogták haragom vitorlájából a szelet, mert örök optimista lévén úgy gondoltam, hogy akár egy jó dolog is kisülhet az egészből, mert legalább vették a fáradtságot, hogy erőforrást nem kímélvén az alapoktól húzzák újra az egészet.
Ahogy azonban érkeztek az első képek és videók a dologról úgy ment el nagyjából a kedvem is az egész ördögsiratástól.
Narkós, leginkább egy díler és strici külsővel megáldott metroszexuális főhős, darabokra széteső házak meg anyámkínnya.
Őszintén, látok ilyen parádés „férfiakat" az utcán pont eleget, minek bámuljak még a TV-n is egyet?

Ezeken kívül persze egy vagon fenntartásom volt a játék felé, mert az eredeti DmC számomra sokkal több volt, mint egy DVD lemezre írt bithalmaz. Azonban ha stílszerű akarok lenni, most, hogy több mint 15 órát beleraktam már a játékba, szembesültem azzal, hogy a Ninja Theory nem csak figyiszt mutatott nekünk, hanem még jól rá is ültetett és háromszor megpörgetett minket.
Én nem tudom, hogy kinek köszönhetjük, hogy megszülethetett a rajongói nyomás ellenére ez a játék, de azt bizony királlyá koronáznám és adnék neki legalább négy háremet is. És hogy miért is mondom ezt? Ha az értékelőben virító kilences nem lenne beszédes, akkor halljátok szavaim is mellé!

Minden kezdet nehéz

Bár alaposan megfiatalított hősünk, Dante nem ezt igazolja. Limbo City kedvenc night clubjában tivornyázik épp két hölgyeménnyel egyszerre, akiket aztán némi győzködés után lakókocsijába invitál (itt most sok Blöffös hasonlat ugrott be az objektumra).
Igen, D annyira meleg, hogy egyszerre két lányt pipáztat, ultra gaaay! A dolgok azonban hamar rosszra fordulnak, mivel kora reggel egy szemrevaló hölgy kopogtat a bizalomgerjesztő objektumon, miszerint hősünk valahol nyomot hagyott és egy vadász démon épp útban van errefele.
Ahogy ez a beszélgetés elhangzik, Dantét egy másik síkra, a Limbóra rántja át ez a bizonyos démon és kezdetét is veszi a nagy kaland. Legnagyobb megdöbbenésemre egészen kiváló (a stílus keretein belüli) történetet sikerült kerekíteni a játék köré, ami ugyan majdnem totálisan eltér az elődtől, de legalább sokkal változatosabb és jobb, ráadásul még spoilerek is vannak benne, amiket nem is nagyon szeretnék lelőni.
Maradjunk annyiban, hogy van pár egészen korrekt csavar, amit hiba lenne itt az újság hasábjain bemutatni. Oké, mondja a kő DmC rajongó, van valami körítés is a gyilok mellé, elfogadom.
De mi van a többi résszel, amitől végül is klasszikus lett? Gondolván itt a több szintű nehézségre, a nagyon király harcrendszerre, a titkos küldetésekre, a brutál főellenfelekre és az állkapocs leejtő külcsínre valamint a fülbemászó zenékre?

Jólvan kedves rajongók, akkor vegyük is szépen sorra az elemeket. Ha a grafikát szigorúan technikai oldalról nézzük, akkor sajnos van benne egy-két kis bugocska.
Az egész játék amúgy az Unreal Engine 3-mat használja, amin lehet érezni, hogy bármennyire is jók a programozók, akik dolgoznak vele, egy picit eljárt felette már az idő. A hibák, amiket említettem egyébként nem vészesek, néhány helyen nagyon lassan töltődnek be a pixelek, valamint nekem pár átvezető egy kicsit be is szaggatott.
Ha ezt, illetve a minimálisan ricegő éleket el tudjuk fogadni, akkor még szigorúan





technikai oldalról is rendben van a cucc. Viszont ha az egészhez hozzáadunk egy olyan egyedülálló stílust, amivel az új DmC rendelkezik, akkor garantálom, hogy sok pályán az állunkat fogjuk keresgélni. Iszonyat elborult ötleteket építettek be egyébként, elég ha a diszkós pályára gondolunk.
Ami nagyon tetszett, hogy gyakorlatilag két párhuzamos sík fut egymás mellet, a démoni Limbó és a normál világ. Ezek között nem tudunk váltogatni sajnos, de azért ezzel kapcsolatban is lesz egy-két szép kis meglepi.

Sír az ördög

„Hat szívdobbanás. Mindössze ennyire volt szüksége Danténak ahhoz, hogy az előtte kavargó lényekből ne maradjon más, csak egy rakás gőzölgő belsőség. Egy. Az ifjú egy villámgyors szökkenéssel szeli át a közte és az első démon közötti távolságot, majd kardját a lény lábfejébe állítja. Belemosolyog az arcába, miközben az egyik pisztolyával egy lépésről fejen lövi. Kettő. A mozdulatot meg sem törvén rántja ki a kardot a halott lábából, majd egy bukfenccel fejezi be a mozdulatot.
Gurulás közben látja, hogy a nyaka magasságában négy-öt karom szeli át a levegőt. Három. Felegyenesedvén négy túlvilági lény egyből felé fordul, de elkésnek. Mindig elkésnek. Az élet számukra három villanásból és egy nagyon hosszú, fájdalmas pillanatból állt csak, holtukban sem értik, hogy mi történhetett, noha több lehetőséget nem kapnak uraiktól a bizonyításra. Négy. Az egyik dögnek sikerült Dante hátába kerülnie, földre viszi és karmos mancsa csuklóig süllyed áldozata mellkasában, a még dobogó szívet keresvén.
Hirtelen azonban mozgása bizonytalanná válik, ahogy egy kard halad át szép lassan a gyomrán keresztül. Nem érti, hiszen épp most tépte fel az áruló Sparda gyermekének mellkasát. Öt. Dante felpattan, forgószélként veti magát a legközelebbi lényekre, időt sem hagyván nekik a védekezésre.
Kettőt egyszerre fejez le, a harmadikat és a negyediket letaglózza, és ahogy a földre kerülnek, teljes testúlyával a nyakukra lép.
Két száraz reccsenés, úgy törik el a nyakuk, mint gyenge ágak a forgószélben. Az ötödiket nem cifrázza, az első lövés a térdkalácsot rombolja szét, a másodikat pedig a fájdalomtól elkerekedett szembe küldi. Hat. Az utolsónak talpon maradt démon menekülőre fogja a dolgot, de két lépést tud megtenni, amikor egy hátulról érkező lökés az egyik gerendának szegezi. Rezegve áll meg a kard a tetemben. Csend. Most komolyan, erre miért volt szükség? Lekésem az utolsó kört! – mérgelődik tovább az örökös. Hirtelen megmerevedik, eszébe jut egy korokon és időn túli mondás: kiontott démoni vér nem marad megbosszulatlanul.
Ebben a pillanatban hatalmas robbanás rázza meg a termet, Dantét az egyik falba préseli a nyomás. Homályos tekintettel néz fel a vérből született bosszúállóra..."

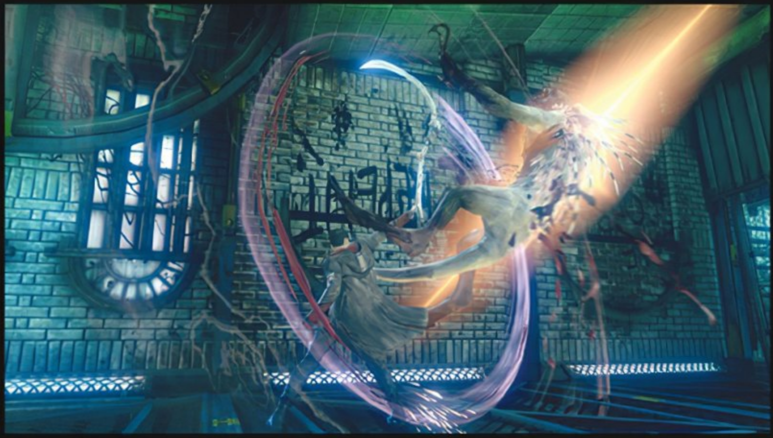
A játékmenetet nézvén megállapíthatjuk, hogy sokkal kiforrottabb lett az új DmC. Természetesen a kombó rendszer marad, csak úgy, mint az alap fegyvereink, azaz Ebony és Ivory, a két pisztoly, valamint hű kardunk, a Rebellion.
Érdekes újítás, hogy kapunk két ördögi illetve két angyali fegyvert is, amik között kedvünkre válogathatunk. Hogy érthető legyek: az alap támadásokat és kombókat a kardunnkal fogjuk megtenni, viszont ha egy dedikált gombot (jobb vagy bal ravasz) nyomva tartunk, akkor a fent említett angyali vagy ördögi fegyóval fogunk harcolni.











Ez egyrészt azért lényeges, mert brutális kombókat hajthatunk végre a segítségükkel, másrészt pedig kapunk leginkább a Darksiders-re emlékeztető ügyességi részeket, ahol a fent említett páros valamelyikét kell majd használnunk.
Higyjétek el, leírva sokkal bonyolultabban hangzik mint élőben, bár az tény, hogy némi gyakorlást igényel majd a megszokása, viszont ha belejövünk, akkor aztán elindul az aratás!

Csak a metál!

Természetesen a pályák végi értékelések maradtak, itt ugyanazokat a dolgokat nézi a gép mint eddig, azaz milyen látványosan harcoltunk, hányszor haltunk meg, mennyi idő alatt teljesítettük az adott pályát, hány tárgyat használtunk. A legjobb rang az SSS, amiért nagyobb nehézségeken tényleg vért fogunk izzadni, de ugye a széria sosem a könnyedségéről volt híres.
Apropó könnyedség! Az utolsó két nehézségi fokon, a Heaven and Hell-en illetve a Hell and Hell-en garantálom, hogy olyat fogunk szívni mint eddig még sosem.
Az első még hagyján, mivel itt mindenki (mi is és az ellenség is) egy ütéstől meghal, viszont a másikon csak mi, az opponenseknek ugyanis rendes energiájuk van.
Ideges típusú embereknek ennek elkezdését nem nagyon ajánlom. Tartalom szempontjából nagyon rendben van a cucc, első nekifutásra nekem 9 és fél órámba került a húsz pálya végigvitele, kis keresgéléssel egybekötve.
Minden szakaszon találhatunk kulcsokat, amikkel a titkos küldetéseket tudjuk megnyitni, ezekből szám szerint 21 található.

Sokszor mondtuk már, hogy egy-egy jól sikerült zenei betét mennyit tud dobni az egész játéknak az élményén. Az új DmC dalait két előadó, Noisia és a norvég metálbanda, a Combichrist adja. Nem is tudnám megmondani, hogy mikor hallottam ennyire király elektro-metál-technó dalokat. Képzeljük el a szitut, megjelenik n+1 dög és ezzel egyetemben olyan muzsika szól, ami alatt elfelejtünk mindent, és csak az ellenségek darálásán jár az agyunk. Zseniális. És nem, itt nem lesz Gangnam Style.
Viszont amitől a legtöbben féltünk, Dante átalakításától, jelenthetem, hogy szerencsére nem lett baj belőle, sőt! Sokkal fiatalabb, mint eddig, viszont a stílusa pont olyan hűvös mint a Kórház a város szélén kriptája illetve badass mint Kojak nyalókázás közben.
A technikai bogarakat leszámítva egy igazi negatívumot tudok felsorolni, az pedig a főellenfelek és a velük való összeakaszkodás. Természetesen itt is Mundus a főgoni, meg van még pár alattvalója, de a boss harcok és maguk a rossz karakterek olyan szinten gyengék, hogy egy picit mindegyik után csalódott voltam. Ha ez még nem lenne elég, a velük való harc is nagyon könnyű. Azért ettől a résztől többet vártam volna.

És hogy mitől lesz mégis ez az egyik legjobb hack'n' slash? A nagybetűs stílustól!
Fogták az eredeti rész legjobb ötleteit, kerekítettek hozzá egy új, frankó történetet, kibővítették az amúgy is parádésan működő harcrendszert, némi kábítószer elfogyasztása után pedig ezek mellé olyan megoldásokat és pályákat pakoltak, amiktől még Suda 51 is elégedetten csettintene, megspékelvén hátszőr-borzoló dallamokkal. Aki nem szerzi be ezt a játékot, függetlenül attól, hogy szerette-e vagy nem az elődöt, az bizony egy nagy élménytől fosztja meg magát.
A Team Ninja megcsinálta (nézzétek csak meg világszerte az értékeléseket) a tutit, majd a naplementébe kerekezvén a következőket üzenték a kritikusoknak: *„Na kabbe gyíkok, én leléptem".*

„Hosszú élete folyamán a démonvadász Dante sejtette, hogy egyszer túlzott makacssága és önfejűsége hozza majd el a pillanatot, amikor elátkozott vérét kell segítségül hívnia, de sosem gondolta volna, hogy egy tucatnyi kis senki miatt fogja megcselekedni.
Mégis, most, hogy szinte kimeríthetetlen életereje a rettentő sebeken át szivárgott el, amiket a vérdémon csapásai szakítottak testén, érezte, hogy lépnie kell.
Lehunyta szemét, koncentrálni kezdett és megpróbálta felidézni magában apjának alakját. Hihetetlen erő járta át testét, még mindig hunyt szemmel egyesével lefejtette magáról a vérből és bosszúból álló lény karmait, majd egy torokból jövő üvöltéssel együtt puszta kézzel és hallhatatlan vére segítségével zúzta szét az eleven halált. Csend, csak az ifjú köhécsel halkan, szájából vér szivárog, ahogy ősei kiálltásával együtt a hangszálai is szétszakadtak.
Némán, mint egy árny kel fel a romok közül, magához veszi elejtett kardját, pisztolyait gyengéden, féltve a tokukba csúsztatja. A pusztításra ügyet sem vetvén lépi át a pince bejáratát. Tudja, hogy máshol is szükség van rá ebben az átkozott városban.
Az ajtó egy koporsófedél némaságával csukódik be utána"



9/10

Kiadó: ***Capcom*** Fejlesztő: ***Ninja Theory***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Hpeti





Paper Mario Sticker Star™



Én sokáig elhittem, hogy velem van a probléma, és csak én gondolok mindig rosszra, de azt hiszem most már valaki másnak is látnia kell: hogy lehet családbarát egy bajszos csöves, aki egész nap gombákat zabál, és ettől azt képzeli, az egész világ papírból van? Ez számomra kimeríti az ideális példakép határait, gyerekeknek.
No de emiatt nem kell megijedni: a **Paper Mario: Sticker Star** még ezzel együtt is az egyik legjobb választás 3DS-re, és egyáltalán nem csak gyerekeknek.

Na, de kezdjük az alapokkal: a Paper Mario sorozat egy, a karakter nevét viselő játékoktól szokatlan műfajt hódít, ugyanis RPG-k. Bár valamilyen szinten (főleg a Wii-s epizódban) mindig is jelen voltak a platformer elemek, sokkal nagyobb fókuszba került a sztori, és a logikai feladatok.
A széria eddig már három Nintendo nagygépen is tiszteletét tette, azonban a handheld gépeket eddig még elkerülték. Gondolkodtam is, hogy vajon melyik irányzathoz lesz közelebb a 3DS-re érkező Sticker Star. Inkább a Super Paper Mario platformer részeit helyezi előtérbe, vagy a korábbi két epizód stílusa dominál majd?
A helyzet az, hogy végül egyik sem. Tesztalanyunk ugyanis teljesen saját irányvonalat vett, új, egyedi játékmenettel, ami kifejezetten a 3DS-en működik a legjobban, és ami reményem szerint még saját szériavonalat is elindíthat. Hozzá kell tenni, hogy a Sticker Star nagyon merész lépést tett azzal, hogy végül úgy döntött, ő se nem RPG, se nem platformer. Végül egy furcsa mutáns lett, mindkét stílus néhány jellegzetességét magáénak tudva, ezáltal a játékostól megkövetelve, hogy mindkét műfajjal legalább köszönő viszonyban legyen.



Mondhatnánk rá, hogy RPG, mivel a harc körökre osztott, és rengeteg az apró mellékküldetés, ugyanakkor nem feltétlenül lenne igazunk, mivel egyáltalán nincs XP gyűjtés, vagy fejlődési rendszer.
Ezért aztán mondhatnánk rá, hogy platformer, mert az életerő-növelőket, és a matricákat (róluk később még bővebben) így kell megszerezni, ám így is tévednénk, mivel az ellenfeleken nem lehet sima ugrálással túljutni, és ritkák az ügyességet igénylő részek.
Na de nem fogom két oldalon keresztül azt magyarázni, milyen játéknak nem lehet mondani az új Paper Mariot, inkább írok arról, hogy milyennek lehet. De ehhez előbb nézzük a történetet.



A papír Mario-világban (nem, ez nem csak a nevében ilyen, ezek a karakterek valóban papírból vannak, és tisztában is vannak vele, olyannyira, hogy összehajtogatják magukat, szétvágják egymást, stb...) épp az idei nagy Matricafesztivált (Sticker Festival) ünneplik, amit azonban a gonosz Bowser tönkrevág, amikor hat darabbá zúzza a Comet matricát.

Na de legszörnyűbb, legváratlanabb gaztette még hátravan: elrabolja Peach hercegnőt. Nyugodtan tegyétek le az újságot, üljetek le, szívjatok el egy cigarettát, emésszétek meg ezt a sokkot, én alig akartam elhinni.
Mivel Mario még életében nem tudta Bowsert időben megfékezni, mindig csak miután az már rongyosra erőszakolta a királylányt, ezúttal is csak a fesztivál romjaival, és Peach hercegnő hűlt helyével találkozik.



Segítségére siet azonban Kersti, a (na ezt próbáld meg nem röhögve felolvasni) királyi matricatündér, aki amellett, hogy az örök néma Mario helyét veszi ki a dialógusokból, folyamatos tutorialként is szolgál, és az L gomb megnyomásával bármikor elő is hívható.

A sztoriról körülbelül ennyi elég is, azt hiszem azt már mindenki leszűrte, hogy a matricák (a továbbiakban inkább az eredeti elnevezés szerint: Stickerek) szerves részét képezik a cselekménynek. Nos a játékmenet viszont konkrétan teljes mértékben ezek körül forog. A stickerek alapvető feladata, hogy a harc közben támadásokat indítsanak, értsd: ha egy matricán kalapács van, azt felhasználva, Mario kedvenc kalapácsával játszik diótörőt az ellenfél fején, ha például cipő, akkor rájuk ugrik, stb.
Ez azonban csak a stickerek legalapvetőbb felhasználási módja, a pályákon szerte találunk olyan szituációkat, amelyeket ezek oldanak meg, úgy, mint a fal, amiről hiányzik az ajtó, és nekünk kell rávagasztanunk, vagy a ventillátor, ami elfúj minket az útból, hacsak nem ragasztjuk le.

Stickerekhez nagyon sokféleképp lehet jutni, legegyszerűbben a városban vásárlás útján, illetve a pályákon elszórtan gyűjtögetve, azonban van két ritkább fajtájuk, aminek a beszerzése másképp működik.
Vannak azok, amik csak szimplán borzasztó ritkák, ezeket vagy harc útján szerezzük meg nehezebb ellenfelektől, vagy a legeldugottabb helyen kereshetjük, a béka feneke alatt található szalmakazal mélyén lévő erdő közepén elásva.



Másik, érdekesebb fajtájuk az, amelyet mi alakítunk át ilyen formába, ugyanis a pályákon elvétve találunk valódi háromdi-









menziós tárgyakat a „valódi világból”, mint például olló, porszívó vagy csap. Ezeket átalakítva stickerré, igazi csodafegyverként szolgálnak a papírvilágban, értelemszerű okok miatt.
Bár ezek valóban rendkívül erősek, a méretük normál a stickereknek a többszöröse, így rettentő sok helyet foglalnak albumunkban.



Itt azonnal meg is említeném a legkomolyabb problémámat a játékkal: nincs egy nagy gyűjtőhelyünk, ahova biztonságba helyezhetjük nehezen megszerzett kincseinket. Matricásalbumunk mérete ugyan folyamatosan növekszik, így egyre többet tartogathatunk magunknál a mágikus ragacsokból, néha be fog telni, és akkor nincs más hátra, mint eladogatni, vagy harcban elhasználni őket, amivel alapból nem lenne gond, de az embernek a szíve szakad meg, ha mezei Goombákra kell elpazarolja az ádáz harcok árán megkaparintott csillogó-színes-óriáskalapácsát!



Persze, lehet tartalékolni, lehet ügyeskedni, de kényelmesebben éreztem volna magam, ha a régi Resident Evil játékokhoz hasonló varázsládába minden cuccomat beledobálhattam volna.
No de azt hiszem, minden kételyt elhessegetek a játék minőségét illetően, ha azt mondom: tényleg ez volt a legnagyobb bajom vele.



Végig magával ragadó, a sorozatra általánosan jellemző varázslatos hangulat várt rám, bőséges tartalommal, remek pályákkal és nagyszerű fejtörőkkel. Na jó, azért nem mindig olyan nagyszerűekkel. Bár a logikai feladványok túlnyomó része valóban elég ötletes, azért bőven előfordult olyan is, hogy az „ezt meg honnan a bal bokámból kellett volna tudnom?” szituáció állt elő. Persze Kersti mindig ott van, hogy megkérdezd, de amikor igazán kéne, sajnos nem túl segítőkész.



Emiatt aztán sajnos sokszor kilogikázás helyett a végtelen próbálgatás a megoldás, ami sok értékes stickert áldozhat fel.
Ezt leszámítva azonban tényleg roppant elégedett voltam, végig remek hangulatú volt a szoftver, amire még rásegített a pazar prezentáció: bár a grafika nem épp a konzol maximuma, szép színes, és egy 3D-s környezetben remekül mutatja be a papírvilágot, a zenék pedig a jól ismert dallamok és újabbak harmonikus keverékei.

A Paper Mario: Sticker Star nagyon kellemes meglepetés volt, és válasz arra, hogy a Nintendo mivel tudja olyan jól eladni a hordozható gépeit.
Ahelyett, hogy a nagygépes játékok elemeit próbálta volna áthozni kicsiben, teljesen új irányvonalat teremtett, ami nem is passzolhatna jobban a 3DS-hez.
Ennek csupán annyi áldozata van, hogy kicsit mindkét vegyített műfajt szeretni kell, ha közelíteni próbálsz a címhez, ám azt hiszem, hogy azoknál, akiknek egyáltalán megfordult a fejében a vásárlás, nem lesz ezzel probléma. És ők egész biztos jól fognak szórakozni.





Tudtad, hogy a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?

8/10

Kiadó: *Nintendo* Fejlesztő: *Nintendo*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER 10 990.-

rolmanus





THE HIP HOP DANCE EXPERIENCE

Jöhet a Hip-Hop minden reggel…

avagy, Én és én, meg a tánc! 2. rész

A Zumbától átmozgatott testem és a Fred Astaire mentalitásom nem pihenvén, rögtön újabb kihívásokat keresett, s a **The Hip Hop Dance Experience** bepattintásával a hip-hop, r'n'b őrület felé tettem egy lépést előre.
Aztán egyet hátra és így tovább. C'mon, JediEco in the house, yeah!

Amikor megkérdezik tőlem, hogy milyen zenét szoktam hallgatni, mi a kedvencem, azt a konstans választ szoktam adni, hogy mindenevő vagyok, kivéve a rap és hip-hop (najó, azért vannak olyan nóták ezekben a műfajokban, amiket szeretek – Cypress Hill FTW).
Szóval, képzelhetitek mennyire RAPestem az örömtől, mikor a Zumbás sokk után közölték velem, hogy Beyoncé-sra rázhatom a fenekem az új Ubisoft játéktól. De a puding próbája az evés és az obszcén objektív újságíró lenyeli prekoncepcióit, úgyhogy én is eszerint cselekedtem.

Nem is tökölök sokat a végeredmény kendőzésével: a THHDE nekem nagyon tetszett, annak ellenére(!), hogy mint írtam, nem túlságosan kedvelem az ilyen típusú zenéket. Itt is 40 dalt tartalmaz a korong, olyan előadókkal, mint Flo Rida, Chris Brown, Busta Rhymes, Lil Wayne, Snoop Dogg és az öregeknek még Run-DMC is van.
Többnyire mind dallamos slágerek, hál' istennek nem azokkal a szimplaütemű kőkemény rap nótákkal tűzdelték tele a játékot, amelyekben csak a dob meg basszus zakatol. Én kapásból az LMFAO: Sexy and I Know It című slágerével kezdtem, egyrészt mert teljesen rólam szól ez a nóta, valamint a zumbás játékból eltanult csípőmozgást itt legalább kamatoztathattam. Csuma hangerő és már ment is a „Wiggle, Wiggle, Wiggle, Wiggle Yeah!"
A Black Eyed Peas Experience hagyományait követve, ezúttal is szemből valamint hátulról látunk táncost, így nekem vajmi könnyű volt leolvasni a mozdulatokat.
A reprodukálás már más tészta volt. Viszont a játék roppant segítőkész, és folyamatosan jelzi, ha valamelyik testrészed nem úgy mozog, mint ahogy annak kellene.
A mozdulatok pedig ténylegesen táncmozdulatok, nem csak idétlen kar- meg láblendítések, hanem echte hip-hop figurák.
Mivel 3 nehézségi szint is van a játékban, rögtön kipróbáltam a legnehezebb fokozatot és azt kell mondanom, hogy a balance teljesen jóra sikeredett; változatosabb és valóban nehezebb, de sikerélmény még így is szerezhető és sok-sok gyakorlással teljesíthető.
A single player után, természetesen párosban még jobb a játék, de a Dance Marathon módban szünet nélkül, folyamatosan tesztelhetjük kitartásunkat és tánctudásunkat (ha már fáradsz és sok a hiba, vége a dolognak; én ekkor már a végkimerülés határán tengődtem, úgyhogy sok babért itt nem szereztem). Grafikailag szép a játék, és igényesen kialakított. A háttérpályák kidolgozottak, sok-sok animáció jellemzi őket és a háttérben pedig az eredeti videoklipeket is megtekinthetjük. Az a számtalan kis apróság és grafikai motívum jelzi, hogy igen erre a játékra fordítottak időt. Külön kedveltem, hogy a Loading képernyő alatt már futott a zene, amit kiválasztottam, és az egész program kinézete a hip-hop stílusához alakított. Egyedül a menüszerkezet nem tetszett, mert Kinecttel problémás a kezelése (túl közel vannak egymáshoz a dalok, és ha csak rá akarok menni, hogy röviden belehallgassak, melyik is ez a szám, azt rögtön ki is választaná és gyorsan kaphattam is el a kezem, hogy nem kéne). Azért pedig külön pluszpont jár, amiért a táncosod kinézetét kedved szerint átszabhatod.
Szóval összességében egy remekül összerakott cucc a THHDE. Valahogy így kell kinézne egy táncos játéknak 2013-ban.
Bár zeneválasztása miatt enyhén rétegjáték, de szerintem bárki találhat benne kedvére való nótát (2Pac miért nincs???).
A maraton móddal vigyázzatok, nehogy aztán „hipp hopp, jön Vuk" legyen! Ha vérbeli gettóarcok akartok lenni, akik vágják a vakert (meg a párizsit), akkor tegyetek vele egy próbát. Yo? Akkor Peace!

…

Bár eme hétvégi táncmulatságtól nem lettem egy Májkel Fletli, viszont annyi biztos, hogy ha legközelebb lemegyek a dizsibe (eleve kizárt a dolog, de azért van annyi alkohol a Földön) és meghallok egy zumbás vagy hip-hop számot, kevésbé leszek szerencsétlen a táncparketten és talán ezáltal könnyebben beadhatom a derekam másnak is!



8/10

Kiadó: *Ubisoft* Fejlesztő: *iNiS*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

JediEco

CONSOLE CORNER 11 990.-







Igen különleges hardver kütyüt kaptunk ezúttal készhez tesztelésre, melynek megjelenése leginkább az Android okostelefonok – no meg persze Tabletek – rohamos terjedésének köszönhető.
Az **MK803** gyakorlatilag egy zsebben hordozható miniszámítógép, ami nem kis szó, premierje ugyanakkor nem olyan eget rengető, hiszen más gyártók is indítottak már útjára hasonszőrű versenyzőket a piacon, ráadásul a most tesztelt darab a nyáron bemutatott MK802-es utódja.
Előbbi, ha úgy tetszik, az MK803 pár perccel korábban született kis ikertesója, apróbb különbségek azért mégis akadhatnak.

A szépen dizájnolt aranyozott rovátkákkal megspékelt zöld dobozka igen nehezen húzható le, köszönhetően a vákuumos visszatartó erőt képző hatásnak, de némi okoskodással máris megcsodálhatjuk belül a szinte pendrive-nyi méretű (csoda)kütyüt.
Gyermekkoromban az én drága anyukám mindig azt mondta, hogy Japánban vannak a legkülönlegesebb technikai eszközök, köztük tenyérben hordozható kis mini TV-k is akár. Sok tekintetben igaza is volt, noha jelen tesztpéldányunkat – mint ahogy az a dobozka oldalán díszeleg – a kis kínaiak rakták össze. Ennek részben meg is felel a fekete készülék műanyag jellegű burkolata, ám ez csak közelről szembetűnő, egyébiránt stabil masszív és dizájnos, pláne a kis zöld Android robotkánkkal a tetején.
Szomorú, de a neten talált méretbeli adatoknál egy „picivel" nagyobb, helyes mérés szerint: 90mm(szélesség)x40mm(mélység) x15mm(magasság), körülbelül akkora, mint egy másfélszer hosszabb gyufás skatulya.

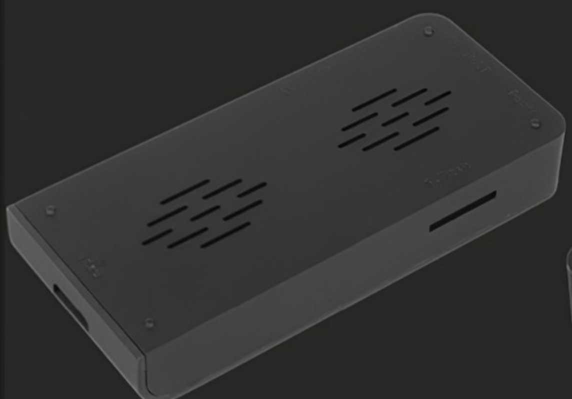
Fontos rögtön említést tenni a tartozékokról, illetve fontos beszerzendő kiegészítőkről.
A készüléken (a mini SD porton túl) található tápegység bemenethez csatlakoztatható adapter sajnos lehet külföldi duplaágú villa, melyhez egy extra átalakító szükséges, erre figyeljünk vásárlásnál. Képkimenethez egy mini HDMI port dukál, melyhez szerencsére mellékeltek mini HDMI – HDMI átalakítót, szóval ez nem gond.
A Jack – Sárga/Piros/Fehér RCA kábelre nem nagyon lesz szükség, esetleg SDTV-hez (bár akinek csak ilyen akad otthon, valószínűleg nem vesz Android mini számítógépet).
Fontos kiegészítő még az USB elosztó, és milyen trükkös, a szintén becsomagolt kézikönyvben ott is virít az arcunkba a hangzatos reklám, miszerint vegyél most egy MK803-at, és ajándékba kapsz egy USB HUB-ot.
Hurrá, spóroltunk 1-2 ezer forintot (aminek persze alapnak kéne lennie, de valóban dühítő, mikor például egy nyomtatónál kispórolják az USB kábelt, szóval a gyártók simán megjátsszák, hogy nem mellékelnek szükséges kábeleket.)
Nem mellesleg az MK803-as Bluetooth készülékek egész sorát is támogatja.

Összedugtuk, remek. MI hiányzik? Egy USB egér, bizony, enélkül nem sokra megyünk, és nem árt egy USB keyboard is, de utóbbi pótolható (én azt mondom „átmenetileg", míg egyik nap hazafelé be nem ugrunk érte a „PC boltba") a virtuális billentyűzettel.
Kész is, máris ontja magából az 1080p jelet, innentől már csak az alapbeállítások jönnek, mint pl. a Wi-Fi, és máris lehet töltögetni az alkalmazásokat a Google marketről, és onnantól böngészhetünk, vagy különböző médiaeszközöket csatlakoztathatunk képekhez/videókhoz. Gyors és stabil, a menürendszer pedig abszolút felhasználó barát.

Gyakorlati probléma, hogy a 20 centis HDMI kábel miatt a HDTV-k „elé" kell ülni az egérkével, tehát nem árt egy hosszabbító.
USB egerünket kényelmetlen ki-be húzogatni asztali PC-nkből, tehát nem árt még egy (ha eleve nincs PC-nk, pláne venni kell).
Aztán ott az adapterátalakító, és a különböző tárolóegységek, melyek majd kellenek képekhez és videókhoz.
Tehát a körülbelüli 23 ezer forintos ár inkább bőven 30 feletti, mely még mindig szerényebb kiadás, mint egy laptop esetében, ám ne felejtsük el, hogy utóbbinak mennyivel tágabb a felhasználási köre, ráadásul habár az Android nagyon terjed, azért nem mindennel kompatibilis, példának okáért igaz ez akár a weboldalakra is.

Megmondom őszintén én elsősorban Windows párti vagyok, habár az érintőképernyős Android készülékek egyre kecsegtetőbbek, és hát össze lehet vetni a legmodernebb okostelefonokkal, vagy pláne tabletekkel, melyek ugyanúgy HDTV-re köthetőek, hogy az MK803-as mennyire izmos. /CPU: Cortex-A9 1.5G Hz (CPU 1.0G Hz + GPU 500Hz), memória: 1 GB DDR3 (2 GB-re bővíthető)/ Igazából mai szinten már nem kimagasló, és az érintőképernyő sem adott, tegyük hozzá, jóval olcsóbb ellenben, tehát az ár/érték arány mindenképpen döntő.
A Codec-jei egyébiránt nagyon korrektek, szóval nem egy haszontalan készülék, szó sincs róla, csak nem árt mérlegelni szükségünk van-e rá, illetve kielégíti-e az igényeinket.

Krisz









A BMW-ről –
második rész

Ősszel (a 25. számban) megkezdett történetünkben a német sportos márkáról eljutottunk egészen a '70-es évekig, ahonnan már a bajor autógyár modernebb arculatával találkozhatunk, megkezdve olyan tradíciókkal, melyek gyakorlatilag mind a mai napig képviseltetik magukat. A piac törvényeinek és a hihetetlenül gyors technikai fejlődésnek köszönhetően egyre nagyobb tempóban, és egyre szélesebb körben mutatták be az újabbnál újabb modelleket, valamint különböző szabadalmaztatott fejlesztéseket.

Egyik legfontosabban eseménynek a márka történetében kétségkívül a '72-ben bevezetett **5-ös széria** számított, kezdve az E12-vel, és a BMW egyben be is vezette az új típusjelzéseit. Napjainkban egy példát tekintve ez így fest: pl. 530xd F10 annyit tesz, hogy a legújabb (F10-es) 5-ös széria, 3.0 literes (turbó) dízel motorral, valamint **xDrive** futóművel, mely a BMW saját intelligens nyomatékelosztó négykerék-meghajtású rendszere (az Audi méltán híres nagy múltra visszatekintő „Quattro" technológiája nyomán).

Persze akkoriban még csak az 520 állt rendelkezésünkre a palettán, avagy 520i kétliteres benzines injektoros motor, és évtizedekig a márkához hűen **tradicionálisan hátsókerék meghajtással**. A gyár véleménye szerint értelmetlen „kormányzott" kereket hajtani, noha ennek pont ellentmond, hogy egy nagyon hosszas hagyományt megtörve, idén elkészültek az úttörő elsőkerekes BMW-k, igaz, csak az 1-es szériát bővítve „városi" 3 hengeres 1.5 l-es modellekkel.
Na de visszatérve az első 5-ös BMW-hez, a '72-es 520-ast **dupla fényszórók**, és jellegzetesen nagy szélvédő, valamint az átlagosnál nagyobb 4.6 méteres hosszúságú méret jellemezte, jelezve a felső-középkategória nívóját. A műszerfal sportos dominanciájú jellegzetessége is kialakított egy csakis a BMW-hez köthető stílust.

Az „E", valamint az utóbbi néhány évben már „F"-re váltott **modellkód** jelöli a típus formatervét, mely modelltől, sőt modellfrissítéstől (facelift) függetlenül konstans ugyanazon generáción belül. Egyedül a négy ajtós sedantól (lépcsőshátú limuzin formatervtől) eltérő kombi kaphat például más jelzést, így mondjuk az E60-as esetén E61 lesz.
Ugyanez a helyzet a kétajtós coupéknál, mely egyébként sem az 5-ös, sem a 7-es szériában nem fordul elő (csak a 3-asnál pl.).

A cikk előző részében mutatott fotón jól látszik az 5-ös széria evolúciója, ahogy a kezdeti 4.6-os méteres hossz szépen lassan a szériára jellemzőbb 4.8 méteresre bővül, végül a legújabb F10-esnél már 4.9 méteresre csúcsosodik ki. Folyamatosan bővült természetesen az utasok kényelme a hátsó utastérben is, valamint az extrák tárháza is kiegészült, melyeknek egy része felárban jó pár millió forint is lehet, mint pl. ülésfűtés, többzónás digitális klíma, holttér figyelő, kamerás tolatóradar, guminyomás-ellenőrző rendszer, egyre komolyabb navigációk, start-stop engine (pl. piroslámpáknál vagy vasúti átjáróknál), automatikus parkolórendszer, stb.
Mindenesetre méretben és szolgáltatásban is egyre feljebb zárkóztak az egyes kategóriák, behozva, sőt idővel akár meg is előzve egy-egy régebbi nagyobb kategória megfelelőjét.

A kezdeti '72 E12-es 2 l-es motorja a palettában később 2.5, 2.8, 3, 3.2 és ráadásnak még 3.4 literessel is kibővült, és érdekességképp '74-től 1.8 literest is választhattunk.
Utóbbi azért is egyedi eset, mert a 3-mas, majd végül a 7-es széria megjelenésével már osztályonként volt besorolva - vagy inkább megkövetelve - a motorok minimális mérete. Ez értelemszerűen a kategóriák kasznijának tömegbeli növekedésére vezethető vissza, hiszen míg régebben a 3-mas BMW-k nagy átlagban olyan 1300-1400 kg-ot nyomtak, az 5-ösök pedig inkább másfél tonnától kezdődtek, addig a 7-es BMW-k inkább 1800-1900kg-ot nyomnak, ekkora többletsúly megmozgatásához pedig színtiszta ERŐ kell!

(Megjegyzendő, hogy a modell tömege nagyban függ a motor méretétől, a dízeles modellek pedig eleve 100-200 kg-al többet nyomhatnak, valamint az xDrive rendszer is rátehet még akár másfél mázsát, ez pedig kőkemény arányban áll a kocsi menetteljesítményével és fogyasztásával (valamit valamiért).
Ezt végiggondolva könnyebben megérthetjük, hogy a 3-mas BMW-knél például miért nem ritka az 1.6-os benzines, míg az 5-ös BMW-knél a 90-es évek közepétől már a 2 l-es lett a legkisebb motor, és sokszor még az is kicsit lomha (persze a bő 10 másodperces gyorsulás és 210-200 km/h végsebesség átlag autókhoz mérve még ma is gyors),



Fent jobbra, az E28-as ('81-'88) 5-ös BMW különleges kétajtós változatban. Balra tőle a 3-as BMW-k evolúciója (a még nem dupla-körlámpás első E21 - 1975-83 – nem szerepel). E30 (1983-91), E36 ('91-2000), E46 ('98-2006), E90 (2005-2011), végül alul a legújabb F30 (2012-).



Az első generációs klasszikus 6-os BMW (E24, 1976-89). Balra tőle jól kivehetően az utódja, egy bukólámpás legendás 8-as BMW (E31, 1989-99).

Konzolon (E24): *Driv3r, Driver: Renegade, Forza 4, Car Builder 3D (mobiltelefonokon)*



A 6-os BMW merőben egyedi luxuskivitelű négyajtós Gran Coupe változata (F06), tavaly mutatták be.



2013-as 640i Gran Coupe (F06) belülről

(még nincsen rá konzolos példa)

ugyanakkor egy 2011-es (F10-es) 520d a 2 l-es turbódízel motorjával már 184 LE-t (és 380 Nm-t) biztosít, 8 másodperces gyorsulással, és 230+ km/h végsebességgel, ami egy lendületes sportkocsi erejével vetekszik.

Hasonló a helyzet a 7-es széria brutális kasznijával, mely benzinesben alsó hangon 2.8 l-es motort kínál, modernebb turbódízelből pedig 3 literest.
Tegyük hozzá, hogy a klasszikus 2.5 literes tds dízel motort a 3-mas, 5-ös, valamint még a 7-es szériában is alkalmazták a '90-es években, de nem egy helyen olvastam véleményt, miszerint a BMW egyik legrosszabb motorja volt. Utóbbi vélemények nyilván a szervizigényesebb mivolta miatt alakultak ki, főleg utólag, hiszen eléggé elterjedt, miszerint dízeles „kollégákhoz " képest magasabb fogyasztás ide vagy oda, **használt autóknál** a benzines motor általában kevésbé macerás, pláne mínuszokban télen.
Akárhogyan is, a 90-es évek végétől, és pláne a 2000-es évektől gyártott (turbó)dízelmotorok jóval megbízhatóbbak, és persze erőteljesebbek.
A legmodernebb, az évtized végétől megjelent **Efficient Dynamics** rendszer pedig szinte hihetetlen mértékű alacsony fogyasztást eredményez – a teljesítményhez képest legalábbis - , mai modelleknél akár 4-5, de legalábbis 6 l alattira csökkentve azt.

Nem véletlen például, hogy míg a '90-es évek közepétől elterjedt - a még részben „klasszikusabb" formájú , de már modernebb formatervet képviselő - E39-esből inkább benzineseket szeretnek (pl. 528i), addig a 2004-től (illetve 2003 végén) bevezetett 218 LE-s 3 ezres dízeles például az egyik leggyakoribb BMW motor az 5-ös szériánál, avagy a jóval modernebb hátraívelő lámpájú E60-asnál. 7.1 másodperces gyorsulásával és 245 km/h végsebességével, pláne (hivatalos adatok szerinti) 10 alatti városi fogyasztásával nem is csoda, hogy ennyire keresett.
Persze ezzel összehasonlítva egy mai 530d (avagy a legmodernebb enyhén 7-esre emlékeztető tekintélyt parancsoló F10-es) már 6.1 alatt gyorsul, (állítólag) nem eszik többet 7-8 l-nél, és csak a **gyári lekorlátozás** miatt áll meg 250-nél, egyébként biztosan bírná a 270-et is. Egyszerűen „feleslegesen" erős, de egy luxuslimuzinnál ez ma már szinte „követelmény", és nem mellesleg a jó gyorsulás előzéseknél még biztonságosabb is.

A **3-mas BMW** szériának 1975-ös bevezetése a márka piacképességének egyik legfontosabb lépése volt, hiszen kétségkívül az egyik legsportosabb és legkedveltebb kategóriáról beszélünk. A 3-mas BMW noha a legkisebb a limuzinok tekintetében, átlag 4.5 méteres hosszával inkább középosztályba sorolandó, míg az 5-ös a közép-felső kategória.
A kezdeti E21-es igen nagy hasonlóságot mutatott az előző részben mutatott 1500-as elődddel (illetve ugyanúgy a sportos E10-essel és E20-assal) szemben.
A '82-ben bemutatott dupla körlámpás E30-as optikailag már sokkal inkább az 5-ös szériára hajaz, noha előbbi inkább sportosabb jellegű, míg utóbbi inkább elegáns. Mindenesetre az E30-as a veteránautó rajongók körében az egyik legkedveltebb formaterv, ráadásul rendkívül dinamikus és kezes vezethetőség jellemezte.
Ki ne látott volna már a kockalámpás E46-osból egy-egy tetszetős példányt, mely a '90-es évektől uralta az utakat.
Mind a mai napig nagy kedvence a fiataloknak, könnyen tuningolható, de nem olyan igényes, mint a mind a mai napig jó ártartó kerekítettebb formájú E46-os (1998-2005, de 2006-ig gyártották). Egy jó állapotú



7-es BMW a „Szállítóból" (Jason Statham), a sportosan szögletes E38-at 1994-től 2001-ig gyártották. A képen a hosszabb „L" változat látható, 5.4 l-es V12 motorral.

***Konzolon:** James Bond 007: Agent Under Fire, Gran Turismo 2, 007: Tomorrow Never Dies, 007 Racing*



A legújabb 7-es (F01/F02) 2009-től napjainkig, melynél 2010-től – 7-es kategóriában először – végre az XDrive négykerék-meghajtású rendszer is elérhetővé vált. A képen az 750Li látható, avagy a hosszabb „L" verzió 4.4 literes V8 Twin Turbo literes motorral. Golyóálló változatban (F03) is rendelhető.

***Konzolon:** James Bond 007: Blood Stone*



Újkasznis X5 (E70, 2006-) Vs. X6 (E71, 2008-)



2011-es újkasznis X5-ös (E70) belülről

Konzolon (X5 E70): *Forza 3-4, Blur, BMW xDrive Challenge (mobiltelefonokon)*
Konzolon (X6 E71): *Ridge Racer: Unbounded, Emergency Heroes, Forza 4, mobiltelefonokon: Asphalt 5, Asphalt 7: Heat és BMW xDrive Challenge*

modellért még ma is megkérhetnek 2 milliót. A 2005-től bemutatott E90-es már abszolút modern formatervről tanúskodik, mai szemmel - főleg extrák tekintetében - a legmodernebb arculat képviselője. A legújabb 3-mast tavaly mutatták be F30-as modellkóddal.

1976-tól jelent meg a **6-os széria**, mely coupé kialakítása ellenére egy jóval komolyabb nívót képviselt, a 4.75-méteres E24-es (kezdeti) 630 CS, illetve 633 CSi pedig tekintélyt parancsoló méretekkel bírtak.
1989-ig gyártották, mely idő között összesen 86 ezer példányt adtak el. Igazi sikertörténet ugyan nem lett, de sokan kedvelték, jellegzetes előrenyúló orrának köszönhetően **„cápa BMW"**-nek is hívták. Közvetlenül ezután mutatta be a BMW a legendás **8-as sorozat**ot, melyről egy komplett cikkrészt olvashattatok a 22. számban. Utóbbi sajnos már csak történelem, de az előző részben mutatott E63-assal 2003-ban életre keltették a 6-os szériát, sőt azóta már harmadik generációja is akadt F12-es modellkóddal, 2011-től.
Igazi látványos formatervről és nagyon komoly presztízsről árulkodik, mely leginkább a vadiúj 4 ajtós 4+1 üléses **Gran Coupe**-val (F06) csúcsosodik ki, átlagosan 30 millió forintos áron (24 millás alapártól a 37 millás agyonextrázott modellig). Nem csak kívül, de belülről is meseszép.
A BMW közvetlen a Mercedesnek és a Porsche-nak vonultatott fel ezzel egy komolyabb konkurenciát, ám pont emiatt a BMW-től sem biztos, hogy hosszú távon olyan sikeres lépés volt, és mindenki azt választja, hiszen a Mercedes CLS akár még olcsóbb is lehet néhány millióval, és nem nyújt igazán kevesebbet, a Porsche Panamera pedig ugyan drágább, de mégis csak egy „Porsche".

A **7-es BMW** 1977-es bevezetésével vált igazán teljessé a paletta, hiszen a 3-mas közép, valamint 5-ös közép-felső mellé megkaptuk végre a felső osztályunkat is.
Az E23-as 4.86 méterével igazi - kényelmes tágas ötüléses - luxuslimuzinnak számított, dizájnját sokban örökölte a 6-os sorozattól, így hasonlóan előreívelő orrának köszönhetően szintén megkapta a „cápa BMW" jelzőt. Utódja az 1986-os E32 egészen 8 éven át képviselte az osztályt. Hossza 4.91-méteresre nőtt, jellegzetesen széles veseformájú hűtőrácsairól könnyen fel lehetett ismerni, ám még mindig a klasszikus dupla körlámpás formát képviselte. Ezt követte a Szállítóból (Jason Statham) jól ismert E38-as modell 1994-től 2001-ig. A szögletes keretbe foglalt duplalámpák már trendibb külsőt örököltek, az immáron közel 5 méteres kasznitól kezdve a 7-es szériában elérhető vált **L jelzésű extra hosszú változat**, melynél a kocsi hosszát - főleg a hátul ülők kényelméért – középen extra (generációtól függően) 10-15 cm-el megtoldják, így onnantól az „L 7"-esek 5.1-5.2 méteressé váltak.
A 2002-ben bemutatott E65-öt sokan kedvelték modern formaterve miatt, egyedül rendkívül költséges fenntartását, és kissé kevésbé sportosabb megjelenését lehet kritizálni. A legújabb, 2009-től bevezetett F01 méltán hívhatják köznyelvben „nagy-disznónak". Igazi batár verda, alapból 5.1 méteres hosszal, L változatban pedig 5.2-vel, melyhez igény szerint akár 6 l-es 552 LE-s Twin turbo V12 motort is választhatunk, melynek súlya közel 2200 kg, azaz egy mázsával nehezebb, mint egy X5-ös! (Hivatalos adatok szerint városi fogyasztása 20l.)

Röviden térjünk még ki az **X sorozat**ra, melyet a BMW 1999-ben vezetett be az X5-össel. A jó öreg régikasznis E53 X5-ös formaterve ma már nagyon jellegzetesen belénk vésődött, az átlag 2.1 tonnás kasznija megdöbbentő dinamikával kezelhető, ennek megfelelően „zabálja" is rendesen a fékeket, és koptatja a futóművet, hiszen jól dolgozik az xDrive, így nem árt félretenni a szervizre, de az biztos, hogy nagyon nívós és szemrevaló sportterepjáró.
A részben Land Rover alapokra épülő kocsi jól karbantartva nagyon megbízható, de ne felejtsük, „csak" sportterepjáró, igazi terepen hamarabb elvérzik. A kezdeti benzines 3, illetve 4.4 l-es motorokat később kiegészítették jóval barátibb fogyasztású - ám kissé lomhább - 3l-es dízelesre, majd kapott 4.6 l-es benzinest is, mint csúcsmodell.
A fentebb említett 218 LE-s 3.0d motor már dízeles kivitelben is agilissá varázsolta a „kicsinyke" verdát. Az újkasznis kerekítettebb E70-es még nagyobb méretet és tágabb helyet biztosított, bevezetve a 3.5d, illetve 4.0d motorokat is.
A 2009-ben bemutatott X6-os már abszolút presztízs értékű még komfortosabb



A legújabb M5-ös (F10), 2011-ben mutatták be

Konzolon: *Forza 4 és Forza Horizon*



A BMW M1 (E26) a bajor autógyár egyik első M technológiájú verdája, és kétségkívül a legritkább és legdrágább darabja, hiszen alig 456-ot készítettek belőle 1978 és '81 között. 3.5 literes motorjával 277 LE-s teljesítménnyel gyorsította az 1300 kg-os kasznit 265 km/h-s végsebességre. Különböző változatai alsóhangon 20-30, de sok esetben 40, vagy akár 55 millió forintos áron szoktak gazdát cserélni gyűjtők között világszerte.

Konzolon: *Burnout Dominator, Choro Q Park (SEGA Saturn-on), Forza 3-4 és Horizon, Project Cars, Enthusia Professional Racing, Micro Machines V4, TOCA Race Driver 3, Project Gotham 4, TOCA Race Driver 3 Challenge, NFS: Shift, Race Driver: Create & Race*



BMW M3-asok evolúciója.
Jobbról balra: M3 E30 (1985-92) 2.3l – 195 LE, M3 E36 (1992-99) 3l – 286 LE, M3 – E46 (2001-2006) 3.2l – 343 LE, E90 (2007-től napjainkig) 4l – 420 LE

futóművekkel. Igaz, kezdetben még csak 4 üléses volt, ám 2011 nyara óta már ötüléses változatban is (érdekességképp az X5- meg hétülésesre is bővíthető). Arról megoszlanak a vélemények, hogy az újkasznis X5-ös vagy az X6-os lenne-e a jobb választás.
Az X sorozat sikerességének köszönhetően 2004-ben bevezették a kissé szerényebb, ám 1900 kg-os súlyával még így is tekintélyes méretű X3-ast, majd 2009-től a nem túl tágas, de rendkívül sportos és megbízható - X sorozatban legkisebb - X1-es is megjelent a piacon.

Helyhiány miatt sajnos csak az előző részben esett röviden néhány szó a kétüléses sportos kabrió, illetve coupé **Z sorozat**ról, nem tettem említést jó néhány jövőbeli tervről sem, mint akár a BMW8i, viszont fontosnak tartom megemlíteni az **M technológiát**, mely immáron több, mint 40 évre, és 20 modellre tekinthet vissza.
A gyár 1972-ben alapította meg a Motorsport részlegét, majd a sportdivízió a 90-es években csak simán M-re lett keresztelve. Hagyománnyá vált, főleg a 3-mas és 5-ös széria esetében az M-es sportváltozat, így számos a legendás M5-ös és M3-mas kerülhetett már napvilágra, köztük a Forza 4-ben is látható F10-es M5.
Az 560 LE-s csúcsra hangolt technikai mestermű 4.4 másodperc alatt gyorsul 100-ra, a lekorlátozás kiiktatásával, pedig a 300 km/h-t is meghaladhatja.
A gyári átlag 10l-es fogyasztás persze inkább 13-15 l a valóságban, versenypályán pedig simán felszökhet 20-30l-re is, de egy V8-as biturbó motornál ne is csodálkozzunk.
Egy másik változata, a vadiúj M550D (mely motor egyébként X5 M vagy X6 M modellekbe is beépül) dízeles mivoltának köszönhetően állítólag városban is csak mindössze 7 l-t fogyaszt.
Az alig 3 l-es motor 380 LE-s, és megdöbbentő módon 4.7 másodperc alatt gyorsul 100-ra, ráadásul mindez még xDrive rendszerrel is párosul!

Akármelyiket is választjuk, a sportos vezetési élményről nem csak a spoilerekkel megpakolt letisztult külső árulkodik, hanem a szerkezetileg is merőben egyedibb más felépítésű, és ráadásnak a gépjármű képes bárki személyre szabott vezetési beállítását eltárolni, és számos különféle vezetési rásegítéssel folyamatosan ellenőrzi a maximálisan stabil úttartást, tesztek apján bizony még a hátsókerék- meghajtás ellenére is (a kipörgésgátló kifogástalanul végzi a munkáját és az élesebb kanyarokban is megfogja a kocsit).

Megdöbbentő, de nem is annyira sportautó, de félreértés ne essék nem a négyajtós limuzin formaterv miatt, hanem pusztán azon oknál fogva, hogy sportos jellege ellenére nem is lehet benne érezni a sebességet, annyira finom és kényelmes, és pont emiatt rendkívül veszélyes, mert észre sem lehet benne venni, ahogy másodpercek alatt felgyorsulunk 200 km/h-ra (majd 250-re és tovább), talán még a magyar utakon sem…

Krisz



A BMW i8 minden tekintetben kívül-belül egy igazi science fiction sportjármű. Hibrid felépítése 4.8 másodperces gyorsulás mellett 3.76 l-es átlagfogyasztást ígér. Árát még nem tudni pontosan, de ami biztos, hogy hozzávetőlegesen 30 millió forint fölé fog rúgni. Habár a tömeggyártásra még egy évet kell várni, Tom Cruise-nak már volt szerencséje vezetni a Fantom Protokollban. :)

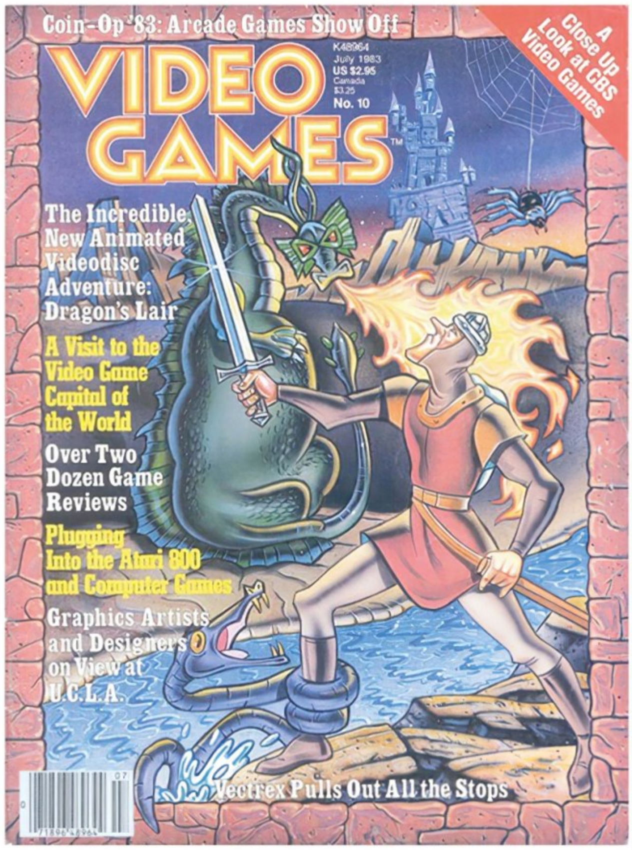
(még nincsen rá konzolos példa)

Elképzelt jövő, azaz a videojátékok 30 év múlva…

– *Milyenek lesznek a videojátékok harminc év múlva?* – tették fel a kérdést 1983-ban Jack Tramielnek. Az úriember nem jött zavarba a felvetés kapcsán, hanem higgadtan válaszolt a Video Games magazin techrajongó munkatársának. Nyugalmát egyszerű ok indokolta. Jack és kompániája ekkor már túl volt a Commodore VIC-20 és a C64 bemutatásán, amely számítógépek egy veterán kombájnhoz hasonlatosan tarolták le a játékpiac pixelektől gazdag mezejét.
Mérhetetlen sikerük egyértelműen jelezte a szakmának, hogy Tramiel úrnak némileg több köze van a szórakoztató elektronikához, mint az ifjabb Zámbó csemetének a kontratenorhoz. Tévére köthető masináik lenyűgözték a korabeli kordnadrágos gamerkockákat, akik behaltak a 320x200-as felbontástól és a 16 megjeleníthető színtől. Hiába! Más kor, más elvárások… Egy kortárs geek manapság nem elégedne meg hasonló paraméterekkel, ami érthető. Napjainkban egy nyugdíjas ívhegesztő megunt mobiljának előző generációja is nagyobb teljesítményre képes.
A 30 év felettiek azonban még jól emlékeznek gyermekkorukból a Commodore játékokkal töltött végtelen estékre.
Ezek a végtelen esték persze legfeljebb csak fél 8-ig tartottak.
A szigorú apukák még a híradó előtt ágyba parancsolták a kicsiket az örökzöld „holnap iskola" csatakiáltással. Így nyugodtan meg tudták nézni, hogy mi történt a nagyvilágban és a pártkongresszuson.
A Commodore cég elnöke tehát vidáman felelt a korabeli magazin zsurnalisztájának, aki kérdése mögött színes és tartalmas interjút remélt. Hiszen ki ne hallana szívesen a számítógépek és konzolok elképzelt jövőjéről? Ilyen esetben bármit lehet mondani, szárnyalhat a fantázia, harminc évvel később már úgysem kéri számon senki.
Csalódnia kellett azonban a kollégának.
Mr. Tramiel ugyan becsülettel és lelkesen beszélt, ám mondanivalója az izgalmas részletek helyett javarészt technikai specifikációkról, gyártástechnológiáról és megannyi unalmas technikai részletről szólt.
Mentségére szolgál, hogy elsősorban számítógépmérnök volt, mintsem szónok vagy marketingszakember. Arról azonban szót ejtett, hogy három évtizeddel később a játékgépek 64 Kbyte helyett már legalább 512 Mbyte memóriával rendelkeznek, rajzfilmeket idéző grafikájuk lesz és vezetékek nélkül kapcsolódnak a tévéhez. Most, hogy már 2013. évet írjuk, pontosan látható, hol tévedett a szakember, aki meglehetősen alábecsülte az elkövetkező évek fejlődését.

Azóta felcseperedett egy új generáció. Vagy inkább kettő. Jó eséllyel te is a videojátékokon nőttél fel. Nap mint nap tapasztalod a technológia szélsebes fejlődését. Számodra természetes a net, az érintőkijelző, a HD vagy a 3D.
De vajon mit hoz a jövő? Milyenek lesznek a videojátékok 30 év múlva? Beszélgessünk erről egy kicsit! Ha megengeded, én kezdem a dialógust itt a magazin hasábjain, te pedig elmondhatod a véleményed a Konzol online fórumán.
Természetesen nem vagyok látnok, sem empata közvetítő, aki az Ezo TV lelkes sámánjait megszégyenítve kapcsolatot teremt a jövő és a jelen között. Én csupán a legfrissebb tech híreket, a publikus szabadalmakat, valamint az elérhető kutatási irányokat egészítem ki a saját fantáziámmal. És most megosztom veled képzelgésemet. Jó hír, hogy mindez nem kerül percenként 485 Forintodba (+ÁFA), mert az imént említett ezoterikus szakemberekkel ellentétben ingyen teszem. Na, akkor ahogy tőlük tanultam: *Látni akarod a jövőt? Lazulj el, tedd a kezed a magazinra és ürítsd ki az elméd. Most csukd be a szemed… izé… inkább nyisd ki, mert úgy nem tudsz olvasni. Már érzed? 2043-ban vagyunk!*

Gratulálok! Megvetted új játékkonzolodat. A dobozán színes felirat virít: EA Joy 3. Ez már a harmadik generációja az Electronic Arts saját játékgépének, amióta 2025-ben úgy döntött a mamutvállalat, hogy játékai mellé konzolt is készít. Azóta nincs többek között FIFA és NFS a konkurencia gépein.



A doboz meglehetősen kicsike, és kinyitva nem találsz benne mást, mint egy kontrollert és egy jégkorong méretű kerek bigyót.
Hol a gép? – tenné fel a kérdést az, aki nem látta a hirdetéseket, te azonban jól tudod: a kontroller maga a konzol! Már nem gond a csúcstechnikát ilyen kis helyre zsúfolni. Barátságosan simul a kezedbe a grafén-alapú kis ketyere. A szilícium kora rég lejárt. Bekapcsolás után a gép, ahogy az már megszokott, automatikusan csatlakozik a lakás valamennyi képernyőjéhez és beépített hangfalához. Milyen vicces lehetett régen, amikor még kábelekkel és csatlakozókkal bajlódtak a gamerek… Neked csak ki kell választani a menüből, hogy a papírvékony fóliakijelzőn vagy az ősrégi LED2 tévén szeretnél játszani. És itt jön az első meglepetés! A menüt nem a kijelzőn látod, hanem holografikusan kivetítve, igaz, még csak egy színnel. Nem csak üres marketing volt a vadonatúj HoloTouch rendszer. A hologram tényleg működik és tökéletesen érzékeli minden érintésedet. Át kell hívnod a haverokat, ez tuti agyeldobás.





Néhány gombnyomás és a rendszer telepíti magát. Még a csomagban talált különös korongot is be kell kapcsolnod és elhelyezned valahol a tévéd közelében. Készen is van! Új konzolod immár üzemképes, amit lágy női hangon közöl is veled. A hang egyúttal arra kér, hogy állj néhány másodpercig mozdulatlanul, amíg beszkennel tetőtől talpig. Aha! Szóval a korong valójában egy kamera. Jöhet végre a lényeg!

A géphez alapból három játékot csomagoltak. Bár ez a „csomagoltak" csak régről megmaradt kifejezés, tekintve, hogy már semmit nem árulnak elavult optikai lemezeken. A játékok a konzol 8 Exabyte méretű tárolóján foglalnak helyet, ahova felmásolhatsz még további harmincezer filmet, ötezer játékot vagy több millió zeneszámot. Az egyetlen közös bennük, hogy csakis letölthető formában, a netről vásárolhatod meg valamennyit és kizárólag a te gépeden működnek. A másolt- és használtjáték piacot már csak legendák őrzik…

Megnézed a három címet: Az első a Devil May Cry. Nocsak, utoljára a tízes' években megjelent retro játékot újra feltámasztják! A második cím a Duke Nukem Forever 2, amely az előzményt is túlszárnyalva 31 évig készült. Az utolsó cím pedig a Crime&Guns2. Hopp! Erről már olvastál a Konzol Magazin 387. számában. Nagyon dicsérték! Még az a vén, zsémbes, nyugdíjas JediEco is 10 pontot dobott rá. A C&G első része pár évvel ezelőtt új játékműfajt teremtett, ahogy elmosta a határokat a filmek és videojátékok között. És most itt a folytatás! Nem habozol egy másodpercet sem, ezt nézed meg elsőnek. Indítás után a kontrollerbe épített érzékelők ellenőrzik vérnyomásodat, hőmérsékletedet, a kamera pedig testedet és pupilládat vizsgálja.

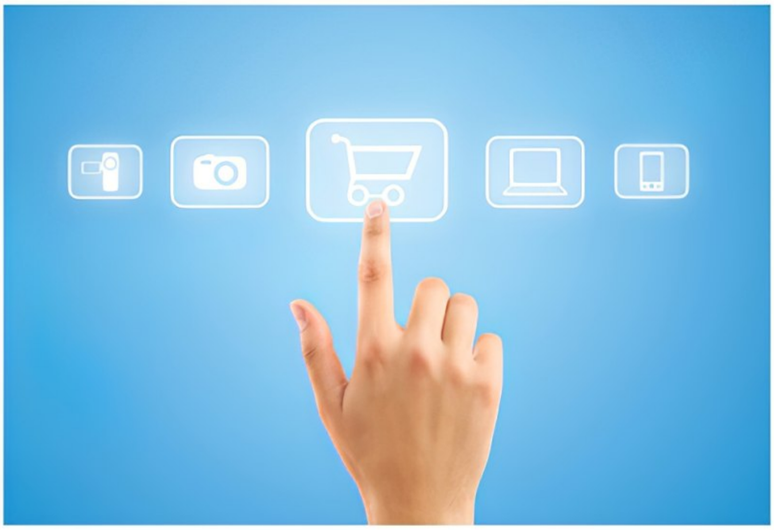
A rendszer örömmel megállapítja, hogy megfelelő az egészségi állapotod és már elég idős vagy a korhatáros játékhoz. Még jó, hogy nem egy idegzsábás nyolcéves vagy, mert a konzol azonnal jelezné szüleid mobilján, hogy nem a korodhoz illő játékra készülsz. Ezután tíz másodperces töltési idő következik, amely alatt megnézel egy személyre szabott reklámot. Valójában egyáltalán nincs töltési idő, ám a konzol gyártója értékesítette a start előtti pillanatot, így minden indításkor lemegy a szabvány 10 mp reklám.



Végre kezdődik a játék. A bevezetőjében rendes, élőszereplős mozifilmet látsz. Micsoda látványos indítás! Egy városi lövöldözés közepébe csöppensz. Rendőrök és rosszfiúk. Ebben a pillanatban életre kel a tévé mellett elhelyezett korong is. Hiszen ez mégsem csak kamera! A kis kerek kiegészítő 360 fokban körbevetíti a szobádat. A képernyőn látott képsorokat egészíti ki hatásos módon. Amikor a filmben az egyik rosszfiú egy sötét sikátorba menekül, körülötted is minden elsötétül, csak itt-ott pislákol egy-egy utcai lámpa. A következő pillanatban már egy szórakozóhely látható a filmben, és körülötted is emberek táncolnak, lézerfények villognak. És így tovább… Ha egy tengerpart a helyszín, akkor a kivetítő is hullámokat varázsol a szobád falaira. Nem számít, hogy a képe megtörik a szekrényeden, lámpádon vagy a székeden. Csak a periférikus látásoddal érzékeled, hiszen közben a képernyőre koncentrálsz! De ez épp elég, mert hatalmasat dob az élményen. És most jön az újabb meglepetés. A film közben megjelenik egy felirat, hogy az „A" gomb megnyomásával bármikor átveheted az irányítást. Mert amit nézel, az valójában a játék grafikája! Elképesztően valóságos, hihetetlenül élethű. Maga a játékmenet is forradalmi. Már az első része is interaktív volt, de a fejlesztők most közel járnak a tökéleteshez. Ha akarod, végignézheted a teljes másfél órás történetet. Azután elindíthatod újra, de menet közben bármikor átveheted az irányítást. Attól a pillanattól kezdve te játszol a főszereplővel és a te döntéseid szerint alakul a történet, mindvégig egy élő, lélegző, reális környezetben. Csak ne lepődj meg, ha egy izgalmas pillanatban a gép figyelmeztet, hogy túl magas a vérnyomásod. A beépített érzékelő folyamatosan figyel rád. Amikor szorult helyzetbe kerülsz, vagy csak megennél egy szendvicset, egyszerűen visszaadod az irányítást, és a film attól a ponttól folytatódik. Mindig másképp és másképp, aszerint hogy mikor, milyen helyzetben lépsz ki a játékból. Lesz vele munkád rendesen, mert a fejlesztők rengeteg akciót és küldetést ígértek, amit megtetéztek közel 300 különböző cselekményszállal. Nem lesz egyszerű maximumra kijátszani! És akkor még bele sem kezdtél a 256 fős multiplayerbe, ahol tetszés szerint beállhatsz a zsernyákok vagy a bűnbandák testületébe.

Játékállást pedig úgy tudsz menteni, hogy keresel valahol egy ágyat a karaktereddel és lefekszel aludni. Aztán amikor felébredsz… nos amikor felébredsz, akkor már újra 2013-at mutat a naptár. Ideje visszatérned az álomból! Fantázia még van a témában bőven, viszont a rendelkezésre álló oldalak sajnos elfogytak. Mást most már nem tehetünk, mint várjuk a hamarosan belépő új konzolgenerációt. Meglátjuk, mennyivel visznek közelebb minket az elképzelt jövőhöz.

Szasa





Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

A Capcom és a kardok

Napjainkra a **Capcom** az egyik legvitatottabb videojátékos kiadóvá „nőtte ki magát". Az eredetileg japán, mára már azonban inkább internacionálisnak mondható cég minden piacon levő konzolon folyamatosan képviseli magát, AAA- és C-kategóriás játékokkal egyaránt, a lemezes és a letöltős terjesztésű szoftverek zsánerében is folyamatosan indulva. A Capcomot sokan kritizálják látványosan profitorientált politikája miatt, mely a mérhetetlen mennyiségű – már eleve a lemezen levő – DLC, majd az ezeket követő „Complete Collection" verziók képében materializálódik. Ettől függetlenül a Capcom megkerülhetetlen szikla a videojátékok történelmében, hisz mindig akad – és akadt a múltban is tucatszám – egy olyan aktuális címük vagy ikonikussá váló karakterük, melynek maradéktalanul sikerül megnyernie a playerek szívét. Ilyen game most a kaszabolós stílusú, kiváló minőségű DmC Devil May Cry, mely a főhős Dante kardjának köszönhetően az e havi Retro Rovat apropóját adta.





A dicső múltban volt a Capcomnak egy olyan „kardos" figurája, aki sokáig személyes titkos kiskedvencem volt: ő Strider Hiryu, a **Strider** című 1989-es játéktermi masina főhőse. Strider az a karakter, akiből elsöprő sikerű hős *lehetett volna*; egy olyan kabalafigura, aki a mai napig fantasztikusan menő kaszabolós játékok főszeplője lehetne; aki fényével tompíthatná a God of War, a Devil May Cry, a Ninja Gaiden, vagy más jelenleg is futó hack'n slash franchise-ok tündöklését. A sors fintora, hogy Striderből mégsem lett időtálló karakter, sőt, csúnyán eltűnt a süllyesztőben…

A karakter eredetileg a Kadokawa Shoten Publishing egy mangájában debütált 1988-ban, de életének ezt a szakaszát én még sajnos nem ismerhettem, hála a Magyarországot akkoriban elzáró kommunista vasfüggöny „áldásos hatásának", valamit az internet hiányának.

Az eredeti játéktermi géppel szintén nem találkoztam nagyon sokáig, hisz '88-ban, amikor először eljutottam az Egyesült Államokba, még se híre, se hamva nem volt – mellesleg az ezt követő években, a magyarországi játéktermek fénykorában is csak elvétve lehetett találkozni vele. Commodore 64-en azonban ronggyá játszottam kalandjait (1989, U.S. gold kiadás), ezt követően pedig SEGA MegaDrive-ra is beszereztem kazettáját (1990, SEGA).

Strider esetében a körítés egyedisége volt az, ami azonnal megfogott. A történet szerint 2048-ban vagyunk, amikor is egy csuklyás varázslónak ábrázolt „Nagymester" nevű diktátor uralja a maitól némileg eltérő felosztású világot. A játék az „Eurázsiai birodalomban" (ha jól emlékszem) kezdődik és többek között olyan egzotikus tájakra kalauzol, mint Mongólia, Szibéria, a Kazah Szovjet Főváros (Moszkvaszerű metropolisz hagymakupolákkal), az Amazonas, valamint egy repülő anyahajó. Pont akkoriban olvastam egyébként Orwell 1984 című fantasztikus regényét is, ahol szintén felmerül Eurázsia neve, így én rögtön költöttem is magamnak fejben egy saját kis sztorit, miszerint a titokzatos ninja a Nagy Testvér mindent látó szeme ellen küzd. Nem mellesleg pedig ez az egész „ruszki" körítés is nagyon bejött, köszönhetően annak, hogy én még az „átkos" kommunizmusban nőttem fel, majd tiniként élhettem meg a Szovjetunió kivonulását hazánkból.

Strider Hiryu foglalkozását tekintve egy bérgyilkos klán tagja.

A karakterhez eredetileg elég szövevényes és érdekes sztori tartozik sok-sok cselszövéssel és ármánykodással, de hogy őszinte legyek, ebből én ott a nyolcvanas évek végén nem sokat vágtam, mindössze élveztem a külön-





















leges játékmenetet és az akkor lélegzetelállítónak számító látványt.
Strider különleges fegyvere egy tonfaként is használható kard, mellyel suhintva a képernyőn egy nagyon dögös „fényeffekt” jelenik meg, valamint fémes hang hallatszik. A pattogós, mindvégig szuperjó zenével együtt ez nekem ott 1990 környékén maga volt a „nextgen”.

A Strider játéktermi automata a maga idejében igen komoly technikai minőséget képviselt, így képtelenség volt C64-re egy az egyben átírni.
A számítógépes és arcade szoftver nagymértékben különbözik: más a pályák sorrendje, száma, valamint más a befejezés is.
A játékmenet azonban a lényeget tekintve megmaradt a butított otthoni változatban is: kaszabolós ügyességi platformjátékról van szó, ahol külön érdekesség a síkok megszokottól eltérő alkalmazása és mozgatása. Strider nem csak a platformerekben általános vízszintes objektumokon képes haladni, de (kábé) 45-fokos emelkedőkön és lejtőkön is, valamint épületek megkapaszkodásra alkalmas falán mászni és függeszkedni.
Ez a fajta szabadság kifejezetten ritkaságnak számított a maga idejében!
További érdekesség, hogy a főellenfelek leküzdésénél a platformelemek ugyanolyan fontosak, mint maga a harc: van, amelyikbe bele lehet kapaszkodni és úgy ütni, máshol egy platformon lógva, vagy arra felugorva lehet a hirtelen megjelenő veszélyeket leküzdeni.
Bár csak egy retro kaszabolós-haladós platformjátékról van szó, a Strider kezelése sokkal összetettebb és nagyobb ügyességet igényel még mai szemmel is, mint a hasonló stílusú címek legtöbbje.
Mint mondtam, a Strider egyik erőssége stílusos látványvilága. Ez a fiatalabb generációnak talán nem sokat jelent, de nekem különösen izgalmas érzés volt videojátékban látni a cirill betűs épületeket, a „gyűlölt” vörös csillagot, plusz az ushankába öltözött katonákat szeletelni.
A későbbi pályákon aztán megjelenik egy hatalmas kibergorilla, de feltűnnek vérszomjas farkasok, kitüntetéssel teleaggatott háborús veteránok és egy csomó más olyan ellenfél is, melyekhez még csak hasonlót sem lehetett akkoriban látni… de még manapság sem nagyon lehet.

Strider tehát egy remek hős: a jó kiállású, akrobatikus figurának véleményem szerint abszolút helye lenne manapság is a videojátékok világában, azonban nagyon úgy tűnik, az általam irányába táplált rajongás nem volt globálisan jellemző.
A Capcom 1990 után megpróbálkozott egy folytatással, sőt a kis szürke PlayStationre is mintha kijött volna egy játék ezen a címen, de úgy tűnt el az érdektelenség fekete lyukában, mintha sosem lett volna. Konzolos fronton 2006-ban lehetett utoljára találkozni Striderrel: a Capcom Classics Collection: Remixed kollekció PlayStation Portable-re, a Capcom Classics Collection Vol. 2 pedig PlayStation 2-re és Xbox-ra jelent meg; nem tudom, ismeri-e ezeket egyáltalán valaki…?

Érdekes adalék, hogy – a Wikipédia szerint – 2008 után Strider több alkalommal is feltűnt különböző listákon, mint menő capcomos karakter, sőt, a „tökéletes ninja”, ennek ellenére mégsem jelent meg modern köntösbe öltöztetett újgenerációs kalandja.
A mai napig nem értem, miért nem húzták elő újra a figurát és helyezték egy olyan AAA-kategóriás PlayStation 3/Xbox 360 játékba, mely például a Tomb Raider és a Ninja Gaiden keveréke lehetett volna.
Egy országokon és lélegzetelállító fantáziatájakon átívelő kaszaboldába, ahol a kardvívás és domborzat leküzdése egyaránt a játékmenet fontos részét képezi…

…hallod, Capcom?

Martin









Sony Entertainment Network

Martin

Uncharted: Fight for Fortune

A hagyományos kártyajátékok manapság a póker kivételével erősen leáldozó ágban vannak videojátékokhoz képest, annak ellenére, hogy a megszállott társasjátékosok részére egyre újabb ötleteket megvillanó termékekkel próbálnak előállni a piacon maradt gyártók. Bár a jelenleg futó konzolokra azért „szökőévente” kijön egy-egy kártyás game, ezek mindegyike csak egy nagyon szűk réteget képes bevonzani. Hangzatos Uncharted franchise ide vagy oda, ez a tény igaz a PlayStation Vita exkluzív **Uncharted: Fight for Fortune** című PSN szoftverre is. A FoF digitális kártyajáték, mégsem került bele gyakorlatilag semmiféle digitális kunszt: a parti a játékosok avatarjai elé sorban lepakolt lapokkal, klasszikus formában folyik, azaz nincsenek megelevenedő figurák, birkózó és lövöldöző poligon harcosok, sem pedig fotorealisztikus minőségű átvezető filmek.
A játék célja, hogy a player „megtámadja” lapjaival ellenfelét, és életerejét nullára redukálja.
A parti körönként folyik. A játékosok mindig választanak a saját paklijukból egy támadó kártyát, melyeket 5 helyre, a „fontvonalba” pakolhatnak le.
Ez után húzhatnak és helyezhetnek el kincses és tulajdonság módosító lapokat is, amiket előbbieknél azonnal beválthatnak, vagy a jobb hozam reményében a támadókártyák védelmébe helyezhetnek, utóbbiaknál pedig a támadó „figurás” lapok statisztikáját növelhetik. Mindkét fél lepakolása után az automata támadó kör következik, ilyenkor a figurák erejük szerint, egy csapás során csökkentik az avatarok életpontjait, vagy a frontvonalban előttük álló ellenséges kártyáét (amit gyengíthetnek vagy ki is üthetnek adott esetben).
A figurás kártyák többféle alaptulajdonsággal rendelkeznek, ezek alapján számolja a program az egymásra ható erőket. A game alapból 100 lapot ismer, de DLC-ben U2 és U3 pakli is vásárolható.
A játék szabályrendszere alapvetően nem agyonkomplikált, a nehézséget a lapokon látható, elsőre ijesztően sok adat okozhatja. Bár van betanító mód, szerintem a játékmenetet ebből nem lehet kiismerni, helyette nyomni kell a partikat és kiokoskodni a szabályokat. Ehhez kitartás kell, jómagam például nehezen igazodtam ki, ami valamennyire azért kedvemet szegte.









Sony Entertainment Network

Martin

When Vikings Attack!

A PlayStation 3-ra és PS Vitára nem olyan túl régen, a PS Store-ban debütált **When Vikings Attack!** indítás utáni első percei úgy húzták mosolyra a számat, ahogy csak a legjobb minőségű letölthető játékok szokták. Félreértés ne essék, sokkal jobban kedvelem a „nagy” lemezes címeket, de azt egyenesen imádni tudom, amikor egy kis PSN-es cucc megfog és úgy megpörget ötletességével, mint egy AAA-kategóriás kaland.
A WVA egy ügyességi game, mely kicsit talán a shoot'em upokra hajaz, azonban ebben nem lövöldözni kell, hanem mindenfélét dobálózni.
Szóval ez a klasszikus iskolai kidobós modern változata. A főszereplő egy… nevezzük Átlagembernek, aki a cel-shaded grafikás, brit képregény országot elözönlő rosszfiúk ellen küzd – és ezek a gonoszok viking huligánok!
Átlagember nem áll egyedül a harcban, küzdelméhez öntudatos brit állampolgárok csatlakoznak: minél több ember verődik egységbe, annál nehezebb objektumokat tud a csapat felemelni és a vikingekhez hajítani.
Persze a huligánok ugyanígy tizedelik Átlagember csapatát, mondjuk egy hozzájuk vágott méhkaptárral.
A játék sztori módjában 15 gyönyörűen megrajzolt „angol” pálya kapott helyet, ezek több részből állnak. A szakaszokon adott számú vikinget kell kidobni, lehetőleg úgy, hogy Átlagembert ne tudják kiejteni. A sztorit lehet szólóban és co-opban is űzni, online és offline (PS3) egyaránt, 1-4 playeres mókában.
Van a programban kompetitív multi is, többféle szabályrendszerrel. A PS3-Vita Cross-Play és Cross-Save adott.
A WVA látványvilága mindkét konzolon kiváló! A kis zabálnivaló, képregényes fizimiskájú, futballhuligánokat és átlagembereket megformázó figurák nagyon szépen mozognak, a dobás működése a szuper fizikánk köszönhetően példás. A modern 8bites zenék mosolyra húzzák a szád.
Sajnos kezdeti lelkesedésem az eléggé repetitív játékmenetnek köszönhetően hamar lelohadt. Egyedül játszva a game kampány módja szerintem nem egy nagy durranás, kifejezetten középszerű. Amennyiben találsz 2-4 társat, azonnal viccessé válik. Az egymás elleni multi 3-4 player esetén jópofa. Olyan nagyon melegen nem ajánlom.









Sony Entertainment Network

eszgé

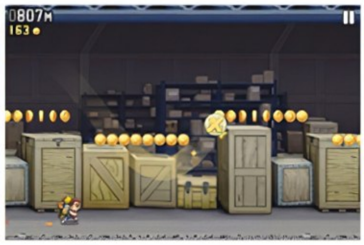
JETPACK JOYRIDE

Az okostelefonokon méltán óriási népszerűségre szert tevő **Jetpack Joyride** végre megérkezett a PlayStation-re is... rögtön kétszer. November végén PS Miniként jelent meg, majd különös módon egy hónappal később ismét feltűnt a Store-ban, immár trófea támogatással, és ami még meglepőbb: ingyenes címként.
Ez mondjuk nem teljesen fedi a valóságot, hiszen a JJ a mobilokra jellemző freemium rendszert használ, azaz maga az alapszoftver ingyenes, de bizonyos extrákért és könnyítésekért már keményen pengetni kell. Ez esetünkben a fejlesztésekhez szükséges aranypénzekre vonatkozik, melyekből ugyan játék közben is össze lehet szedni jó pár darabot, ám lényegesen megkönnyíti a dolgod, ha mondjuk veszel mikrotranzakcióval egy 50.000-es pakkot potom két fontért. Hát még a hülyének is megéri, nem? Annak legalábbis mindenképpen, aki hetekig tartó tápolás nélkül akarja megszerezni a „Vásárolj meg minden kiegészítőt a játékon belüli boltból" trófeát... Kár volna viszont a körítés miatt elítélni a Jetpack Joyride-ot, hiszen a cucc remekül össze van rakva.
A játékos feladata egy laboratóriumból menekülő jetpack-es figura terelgetése lesz, akinek irányításához elég csupán egyetlen gombot, avagy Vitán a hátsó érintőpadot masszírozni, ezzel szabályozva, hogy karakterünk milyen magasságban repüljön (maga a haladás automatikusan történik). Hogy ne legyen olyan egyszerű a dolog, a pályán különféle típusú lézerek és rakéták armadája próbálja szabotálni a menekülést, melyeket eleinte még könnyű elkerülni, de a megtett távval egyenesen arányosan növekvő tempó idővel úgyis az egyik tereptárgyba és ezzel a biztos halálba taszít. Aggódni mondjuk túlságosan nem kell, mivel a játéknak nincs konkrét vége, a tét csupán az, hogy meddig tudsz eljutni a teljességgel randomizált akadálypályán. Az útközben összegyűjtött pénzből csodálatosan ki lehet cicomázni a főszereplőt és jetpackjét vagy akár értelmesebben is el lehet költeni a felhalmozott vagyont különféle fejlesztésekre és kütyükre.
A mobilcímek többségéhez hasonlóan a Jetpack Joyride is végtelenül monotonná válik hosszú távon, de üres 15 percek vidám elütésére nem sok ennél jobb elfoglaltságot találni jelenleg a Store-ban, különösen nem (kvázi) ingyen.











Sony Entertainment Network

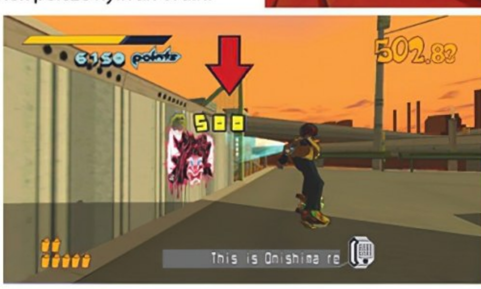
eszgé

JET SET RADIO

Amikor a Dreamcast csillaga még magasan ragyogott és megjelent rá a **Jet Set Radio**, még legvadabb álmaimban sem gondoltam volna, hogy egyszer lesz olyan hordozható gép, ami képes lesz a Smilebit klasszikusát teljes pompájában megjeleníteni.
Több, mint egy évtizeddel az eredeti megjelenés után azonban pont ez a helyzet és a tavaly őszi HD konzolos megjelenés után év végére a Vita is megkapta a maga portját, ami valami egészen fantasztikusra sikerült.
Maga a játék túl sokat nem változott, az alapból is kifejezetten látványos Cel-shaded grafikát felhúzták HD-be, megmókolták a kamerakezelést, beépítettek egy online leaderboardot, valamint helyet kapott a Bónusz szekcióban egy érdekes és informatív dokumentumfilm is. Szerencsére maga a játékmenet változatlan maradt, azaz a légyszemüveges Beattel és a GG bandával Toky-to kerületeiben kell görkorival őrült trükköket előadni, graffitizni, menekülni a rendőrök elől és megmérkőzni a rivális csapatok tagjaival. Mindeközben folyamatosan szól az azóta klasszikussá nemesedett tipikus JSR-es hip hop/funk/dance hibrid, a város legmenőbb kalózrádiójának műsorvezetője DJ Professor K pedig mindig tájékoztat az aktuális eseményekről. Szerencsére az irányítás nincs túlbonyolítva, a két analóg kar mellett csupán a gyorsításnak, az ugrásnak és a graffitizésnek van külön gombja (ez utóbbira igény esetén akár az érintőképernyőt is lehet használni), szóval garantáltan senki nem fog belezavarodni a lehetőségekbe, ami egy handheld játéknál különösen nagy előny. Az már kevésbé szerencsés, hogy a cucc nehézségébe egyáltalán nem piszkáltak bele, aminek persze nyilván örülni fognak a rajongók, viszont a partizán görkorizással még csak most ismerkedő, fiatalabb korosztályt valószínűleg sokként fogja érni a pályákon lévő (helyenként kifejezetten feszes) időlimit és hogy a befestendő felületekhez vezető utat nem jelzi ki a program nagy villogó nyilakkal. Kitartással persze minden akadály leküzdhető és ebben az esetben érdemes is bevállalni egy kis szenvedést, mert a Jet Set Radio ma is pont olyan friss és egyedi élménnyel teszi gazdagabbá a játékost, mint tette azt 12 évvel ezelőtt…





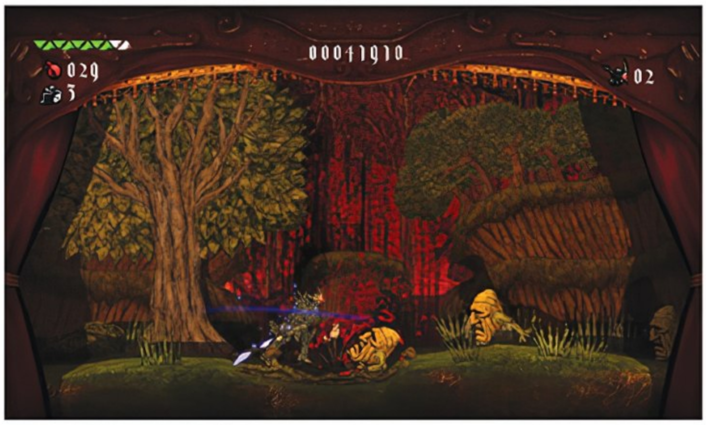




Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade | RBaly

Black Knight Sword

A magyar Digital Reality és Suda51 ismét összeállt, s a nagyszerű Sine Mora után egy oldalra scrollozós platformerrel lepték meg a játékosokat.
Maga a játék kissé elvontra sikerült (bár ez nem tudom, a fenti név után kit lep meg manapság), a játékot afféle színházi előadásként tálalva előttünk.
Elképzelni nem nehéz: az adott helyszínek, tereptárgyak és hátterek szépen gyorsan becsúsznak a színre, amely ugyan látható, de jópofa, ahogy a „láthatatlan" kellékesek dolgoznak. A fekete lovag maga egy bábu, aki életre kell, s a díszletek közt lavírozva igyekszik előadni a darabot a közönség számára egy kis repkedő segítőtárssal karöltve. Ez természetesen az adott „pályák" felfedezését, meghódítását jelenti.
A játék nem csupán menetében emlékeztet klasszikusokra (pl.: Castlevania), hanem nehézségében is. Ellenőrzőpont akad, mint könnyítés, de amint kifogyunk az életekből, vághatunk neki újra az adott darab legelejének.
Hősünk relatíve jól mozog, precízen kivitelezhetőek a támadások, védekezések és ugrások kis időráfordítással, bár a nehézség miatt igencsak rá kell mennünk arra, hogy szinte fejből tudjuk, mikor mit kell gyorsan véghezvinni, mert hősünk erősen érzékeny a találatokra.
Az elvont dolgok most sem hiányozhatnak. Az ellenségek mind groteszk lények, nem épp tündérmesébe illőek, a vér folyik patakokban, s mikrohullámú sütők szétveréséből nyerhetünk extrákat.
A kihívással alaposan megspékelt, poénokat és abszurditást sem nélkülöző Black Knight Sword kalandjaival azonban vannak gondok. Nosztalgiafaktora ellenére is unalomba tud fulladni, kevés újítással dolgozik és nem annyira intenzív, mint a fent már említett Castlevania, sőt, ennél jobb ilyen stílusú darabot is könnyedén találunk a játékkínálatban.
Vizuális téren kiemelkedő a maga elvontságával, mint egy jobb művészfilm, ám ehhez minden más téren közepes elemek gazdagítják. A műfaj és Suda-rajongóknak ajánlható, s legfőképp valamelyik Souls játékon nevelkedettek számára, mivel az a pár világ, amit bejárhatunk, nem adja könnyen magát.









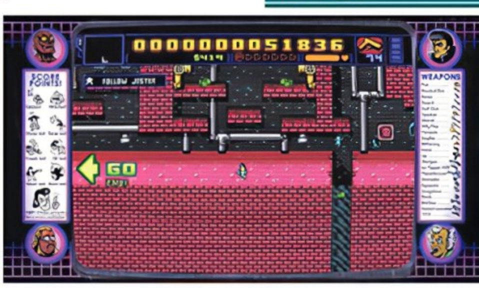
Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade | RBaly

Retro City Rampage

A régi idők klasszikusait felidézni jó dolog, s még inkább az, ha nem is egy feldolgozásról, hanem egy új, de a 8bites éra előtt tisztelgő paródiajátékot kapunk. Mert a **Retro City Rampage** ilyen, méghozzá a jobbik fajtából. Nem is kicsi beütés a GTA első részeiből, teljesen abszurd történet és események, kellemes kezelhetőség, elborultság minden sarkon. A játékos a Jester nevű szindikátus csatlósa, aki megannyi bűncselekmény kivitelezésére hivatott. Az ellenfeleinket szimplán a Gonosz Jófiúk titulussal illették, ők próbálják megóvni Theftropolis városát a magunkfajtától, kevesebb sikerrel. A GTA-vonal nem csupán a felülnézetben merül ki.
Autókat lophatunk el, átgázolhatunk velük minden járókelőn, de Mario módjára a fejükre is tiporhatunk. Ugyanis a játék nem csupán a Rockstartól „nyúl", a '80-as évek megannyi klasszikusából vannak utalások, kikacsintások, ahogy popkulturális elemek is. A tartalom sincs elaprózva, a küldetések kellemesen változatosak, van, ahol a Paperboy módjára újságokat kell kihordanunk, vagy épp egy speciális misszión 2D-s platformerként kerülgetni az akadályokat, hogy a megannyi minijátékot ne is említsem. Felsorolni mindet nem óhajtom, de kihívásokkal együtt 80 küldetés bőven van benne. Maga a 8bites, nyílt világ szabadon bejárható, élettel teli, nyüzsgő, csak épp a törvényt tisztelik kevesen.
A látványt vizuális szűrők segítségével tehetjük egyedibbé, melyek mindegyike valamelyik korabeli gép sajátja volt, mint egy „téglakonzol", ami a NES-re utal.
Jópofa ötlet, ahogy az is, hogy más indie játékok karakterei is megnyithatóak, lásd pl.: Minecraft vagy Super Meat Boy. Summázva a tényeket, a RCR rendben van, ellenben sajnos se lokális, se internetes többjátékos móka nem került bele, csupán a visszajátszásainkat oszthatjuk meg társainkkal.
A Retro City Rampage olyan játék, ami öreg motorosoknak és a 8bites korszak örömeiből kimaradók számára is egyaránt élvezetes, vicces hangulatbomba.
Meglehet, utóbbiak az utalások jórészét nem fogják érteni azonnal, de ettől függetlenül a beszerzését bátran merem ajánlani mindenki számára.









The Cave

Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade

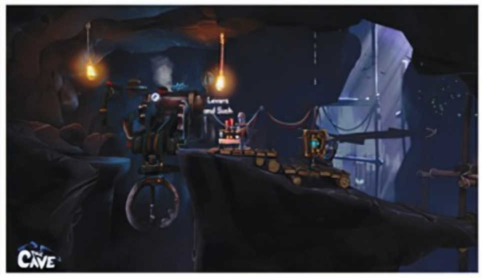
RBaly

Gondolkodtál már azon, hogy egymagad felfedezz egy barlangot? Mire lelnél, min mennél keresztül a kutakodás alatt?
A válasz minden esetben más és más, s ezt a koncepciót alapul véve Ron Gilbert (Monkey Island) és a Double Fine csapata egy klasszikus point & click játékot olvasztottak bele egy humoros puzzle-platformerbe. Az eredmény nem csak szép, de jól is működik.
A Barlang, mely beszélni is tud, figyelmezteti hőseinket, hogy ne nagyon akarják benne vágyaikat megkeresni, ám erre a hét vállalkozó szereplő fittyet hány, nyilván. Nem is tévednek nagyot, különböző bestiák, meglepő földalatti helyszínek rejtik valamilyen áhított céljukat.
Gondolhatnánk, hogy akkor ez a fenti „műfajkevergetésen" túl mi egyedit tartogat még? Nos a játékmenet nyalánkságai mellett még annyit, hogy barlangászaink rendre egyedi történettel, motivációkkal rendelkeznek, továbbá egy kalandtúrán kapásból hárommal kell boldogulnunk, ami igen egyedi ízt ad a dologhoz. Ezt megtehetjük mi magunk, vagy lokálisan még két barátunkkal, online sztornó. Sokféle variációt ad ez a megkötés, s ehhez társul mindaz, hogy a kompánia minden tagjának vannak saját, általa abszolválható helyszínei, tehát a sokszor szükséges kooperáció mellett néha az egyik szereplőre szorul a csapat.
A jelentkezők vélhetően valamilyen agyament casting alapján kerülhettek be, mindegyikük kvázi egy klisé (pl.: tudós, kalandor, lovag), akik magukhoz való speciális képességekkel rendelkeznek, tehát teszem azt a szerzetes a telekinézissel operál, az ikrek (egy főnek számítanak) szellemet idéznek és hasonlók. A többszöri végigjátszás ezzel szavatolva is van (még ha a közös részekre rá is unhatunk idővel), ám ahogy haladunk, akkor kezd el némi csalódást okozni a program. Szórakoztató ugyan és a tárgyhasználat sincs túlbonyolítva, mint ahogy a karakterek közötti váltogatás is egyszerű, de semmi se lehet fenékig tejfel, a feladványok, amik a legtöbbet nyomják a latban, nem sikerültek kellően erősre, fejtörésre ritkán adnak okot. Emellett amennyire jó támasza, annyira a hátulütője is lehet egyeseknek a trióval való mászkálás.
Néha a gép automatikusan utánunk rántja a többieket, de idővel zavaró lehet még kétszer végigmenni egy szakaszon a kompániával. Ha egy-két barátunkat hívjuk segítségül se enyhül a helyzet sokat, akik egy képernyőn vannak, azok tudnak egyszerre mozogni, minden más esetben a többieknek várniuk kell, amíg valaki valahol végez.



Ezt mérsékelhették volna pár technikai megoldással (például utasításokkal). Hibái ellenére is szerethető a **The Cave**, még ha láttunk erre a műfajra már jobb példákat a múltban, van benne valami egyedi, ami miatt ajánlható darab.





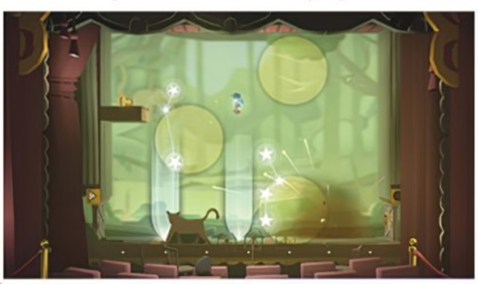
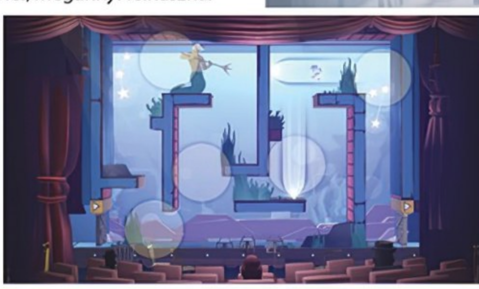
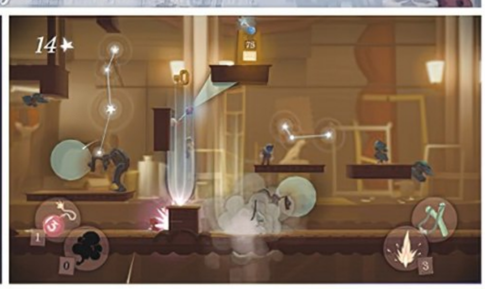
Pid

Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade

RBaly

Az e havi letölthető játékok bemutatójának sorát mivel is lehetne stílszerűbben zárni, mint egy újabb platformjátékkal, ám a fentiekkel ellentétben a **Pid** leginkább a logikai-ügyességi részekre gyúr rá jobban, s teszi ezt egészen jó szinten.
Főhősünk, Kurt, akivel a változatosság kedvéért itt is egy barlangban kezdünk, de azt hátrahagyva megannyi akadályon, csapdán és ellenfélen kell átverekedni magát ahhoz, hogy szimplán hazajusson. A világ, amelybe csöppenünk megannyi elérhetetlen feladat elé állít minket, ami végett egy speciális képességre lesz szükségünk – ez a Beam-nek nevezett erő annyit takar, hogy Kurt két, általa tetszőleges kiválasztott helyre le tud dobni egy fényes erőpontot (Gem-et), ami aztán egy rövidebb ideig fényt és erőt sugároz.
Ez az energia mindig ellentétes irányba fejti ki hatását, mint amire ráhelyeztük, tehát egy egyszerű példával élve, ha túl magasan van egy kijárat, a földre téve, majd besétálva a Beam-be, az felfelé irányít minket. A sugarakban kis mozgásszabadságunk van, a csavart nem csak ezek adják. Egyrészt ezeket az energianyalábokat jól megfontoltan kell elhelyezni, hogy kapcsolókat, blokkokat aktiváljunk vagy tüntessünk el, valamint az érzékelősugarakat, ellenfeleket is ezekkel tudjuk kitéríteni útjukból egy időre. Mivel egyhamar kialszanak emiatt sokszor állandó figyelem kell, mit merre és hogyan szeretnénk megoldani.
Akadnak részek, amikre nem helyezhetőek el, vagy olyan blokkok, amik szimplán eltűnnek, ha eltaláljuk azokat, jócskán megnehezítve így számunka a továbbjutást. Életerő nincs, ha egy akadályt vagy csapdát bekapunk, akkor jobb esetben annak a közelében vághatunk neki újra a feladványnak. A 22 különböző helyszínt felvonultató játékban sok titkos helységet fedezhetünk fel, megannyi felhasználható tárgyat találhatunk, gyűjtögetnivaló is akad, s mindezt egy gépen egy társunkkal kiegészülve is abszolválhatjuk. Ekkor a helyzetünk annyiban könnyebbé válik (vagy épp bonyolódik), hogy négy sugarat is elhelyezhetünk.
A Pid ellenben nem hibátlan játék, olykor túlontúl egyszerű, néha meg piszkosul bekeményít, amin a halálozást követő pár másodperc még rá is tesz egy lapáttal, eléggé megtöri a játék ritmusát a várakozás egy feltámadásra. Viszont az aktuális játékkínálatból egy egészen szórakoztató ügyességi anyag, szóval egy esélyt bátran adjatok neki.



Parallels – XII

(Marigold Records)

Mivel a január tradicionálisan gyenge hónap lemezmegjelenések szempontjából, szinte adta magát a döntés, hogy ezúttal a jövőbe tekintés helyett inkább visszaidézzük a 2012-es év legjobb albumát, melyet hosszas gondolkodás és az „Eccpeccki-mehetsz" nevű tudományos módszer többszöri alkalmazása előzött meg. A most bemutatásra kerülő kollektíva valószínűleg azok szívét fogja igazán megdobogtatni, akik hozzám hasonlóan nem tudnak betelni a nyolcvanas évekkel, a Parallels ugyanis zeneileg teljesen olyan, mintha a tagjai egy időkapun át érkeztek volna egyenesen az évtized közepéből.
A három tagú banda 2010-ben a Visionaries LP-vel egyszer már elvarázsolta azt a kb 10 (a sajtó munkatársaival együtt 20) embert, akik megvásárolták a kiváló kritikákat kapó lemezt, most pedig némi tagcserét követően újult erővel tértek vissza a puritán módon csak XII címre keresztelt albummal. Kate Bush, Madonna, New Order, Depeche Mode… ezek az előadók jönnek elő többnyire a trió kapcsán és bár hatásuk valóban felismerhető egy-egy dallamon/zenei alapon (egyébként melyik hasonló stílusban alkotó együttes NEM emlékeztet valamilyen szinten a New Orderre?), ám a Parallels mégis képes arra, hogy a csupa ismerős elemből egy olyan önálló hangzást alkosson, ami egyszerre hat frissnek és kelt nosztalgikus érzéseket a hallgatóban.
A lemez csúcspontjaként funkcionáló Days of Summer erre még direkt rá is tesz egy lapáttal, melyben az angyali hanggal rendelkező Holly Dodson leheletfinom electro alapokra pakolt csilingelős szinti szőnyeg fölött gondol vissza a régi nyarakra. Persze nem minden dal szól csillagporos emlékekről, a Ritual Dancer és a Time Will Crawl már kifejezetten táncparkettbarát darabok, melyek közül főként az utóbbi, ha cirka három évtizeddel korábban jön ki, komolyan megszorongatta volna az akkori slágerlistás előadókat. Az elképesztően hatásos szintetizátortémával megtámogatott Love & Devotion további bizonyítéka annak, hogy a hármas mennyire ért az első hallásra fülbemászó dallamok megírásához, a Hands That Rule The World pedig remek cáfolata annak a tévképzetnek, hogy a popzene nem alkalmas komoly kérdésfelvetésre vagy az elgondolkodtatásra. Egy szó, mint száz, a XII remek ellenszere lehet az év eleji letargiának, kompakt slágerei pedig egyaránt ajánlhatóak a nosztalgiára vágyó idősebb és a szintipopot megismerni vágyó fiatalabb közönség számára.



Parallels – XII
(Marigold Records)

Rontó Ralph

(Wreck-It Ralph)



Többször kitárgyaltuk már a Konzol Magazin különböző rovatainak hasábjain, hogy mennyire ritkán (lásd még: soha) tűnik fel igazán jól sikerült játékadaptáció a mozik kínálatában. A helyzet annyira súlyos, hogy számomra érthetetlen módon sokan az első Mortal Kombatot is a jobban sikerült próbálkozások közé sorolják, pedig a cucc egyetlen erénye a Sonyát alakító színésznő testi adottságaiban rejlik…
Még a működőképes adaptációknál is ritkább azonban az olyan eredeti sztorival rendelkező, videojáték témájú alkotás, ami nem ragad le a klisék mocsarában és/vagy állítja be kedvenc hobbinkat retardált geekek első számú elfoglaltságaként. A témát a mozgóképnyelvre elsőként sikeresen adaptáló populáris alkotás (a Scott Pilgrim mozit sajnos minden erénye ellenére sem ismeri igazán széles réteg) némiképp meglepő módon a cukormázban fürdő Disney stúdiótól érkezett, akik már a kilencvenes évek óta próbálkoznak a film alapjául szolgáló forgatókönyv vászonra vitelével, de a project csak a rendezői feladatokat ellátó Rich Moore fedélzetre lépésével kapott igazi lendületet. Az animációs filmekben meglehetősen tapasztaltnak számító (emberünk többek között a Simpson család és a Futurama több epizódjának összerakásában is tevékeny szerepet játszott) Moore már az alapsztorival gátlástalanul kihasználja a 25+-os korosztály nosztalgiafaktorát és egy retró árkád gép játékhősét… pontosabban antihősét dobja a középpontba.
A Fix It Felix nevű fiktív videojáték antagonistájaként elhíresült Rontó Ralph a gép sikerét követően beleragad az örökös főgonosz szerepébe, ám egy balul sikerült party után úgy dönt, elege van a negatív szerepekből és bebizonyítja, hogy ő is ér annyit, mint a világot folyamatosan megmentő főhősök. Gondolom sejthető, hogy ebből a szituációból óriási kalamajkák fognak kialakulni, arra viszont kevésbé lehetett számítani, hogy a vetítésre „gardedámként" beülő szülők is teljes beleéléssel fogják végigizgulni a filmet, sőt ők fogják csak igazán megérteni és főként értékelni az olyan apróságokat, mint például, hogy Sonic, valamint az összes többi vendégszereplő (és van belőlük jó pár…) a játékokból jól megszokott hangján szólal meg. A magáért beszélő címmel ellátott Hero's Duty katonai kiképzése, a Sugar Rush Speedway Mario Kartot idéző felépítése és a Fix It Felix Jr. játéktermi automata Donkey Kong előtti tisztelgése is mind-mind olyan részletek, amik nagy eséllyel a felnőtt korosztály tagjainál fognak igazán beütni, csak éppen őket meg az édeskés, szirupos betétek, a szemfájdító színorgia és végtelennek tűnő üldözés jelenetek fogják a játékidő végére lezsibbasztani. A Pixar legszebb pillanatainak megdöntése így sajnos végül elmarad, de ez nem is lenne túl fair összehasonlítás annak tükrében, hogy manapság a Pixar is leginkább a tisztességes iparosmunkákban (Verdák 2/ Merida a bátor) utazik.
Aggódni tehát felesleges, az apró botlásokat leszámítva a Rontó Ralph pontosan az a film, amire már évek óta vártunk, és amit láthatóan öltönyös üzletemberek helyett megszállott videojátékosok készítettek nekünk, megszállott videojátékosoknak…



Rontó Ralph (Wreck-It Ralph) | **Műfaj:** Animációs film | **Rendező:** Rich Moore | **Szereplők:** Ralph, Vanellope, Zangief, Bowser... | **Moziforgalmazó:** Fórum Hungary

Ted

(Ted)

A Rontó Ralph körbedicsérése után maradjunk még egy ajánló erejéig a CGI animációs karaktereknél és vigyázó szemünket vessük az év másik nagy meglepetését prezentáló Ted c. alkotásra, melyet mostantól immár otthonunk kényelmében is végigkuncoghatunk DVD-n vagy akár Blurayen is. A szatirikus rajzfilmsorozatok és azon belül is főként a magának villámgyorsan kult státuszt kivívó Family Guy révén ismertté vált Seth MacFarlane első egész estés alkotását jócskán megelőzte a híre és már jóval a mozikba kerülés előtt a fél internet a csúnyán káromkodó maciról beszélt - jogosan, mondhatjuk a kétségkívül zseniális alapötlettel való megismerkedés után.
A film elején bepillantást nyerhetünk egy John nevű roppant magányos kisfiú életébe, aki Karácsony este azt kívánja, hogy a frissen kapott plüssmacija bárcsak életre kelne.
A csoda megtörténik, John végtelenül boldog lesz, hogy végre igaz barátra lelt, a világ pedig nem győz álmélkodni az élő/lélegző plüssállat látványától. A legtöbb hasonló témájú mesefilm itt (plusz, mínusz pár bárgyú kalandocska) ér véget, a mi történetünk azonban még csak most kezdődik: 27 év elteltével a kisfiúból Mark Wahlberg, a plüssmaciból pedig egy betépve fetrengő, cinikus, bunkó és folyamatosan politikailag inkorrekt beszólásokat puffogtató kis görcs válik, aki az eltelt évek után még mindig sülve főve együtt van gazdájával.
Ez persze cseppet sem tetszik a dögös barátnőnek, Lorinak, aki úgy érzi kapcsolatuk egy helyben topog és a következő szintre lépést egyetlen ember... pontosabban medve akadályozza meg, mégpedig Ted.

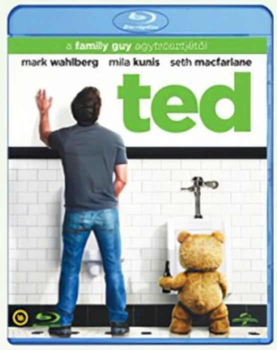


Ezen a ponton az olvasó jogosan érezheti azt, hogy:

1. Ezt a történetet már látta, csak éppen plüssmaci nélkül.

2. A teljes film egyetlen poénra (viccesen káromkodó játékmedve) van felhúzva, ami aztán a játékidő második felére végleg kifullad.

Félelemre azonban nincs semmi ok, hiszen MacFarlane alkotása sokkal intelligensebb, mint amilyennek az előzetesek alapján tűnt és bár a barát/barátnő (vagy ha így jobban tetszik: felnőttként is megragadni a gondtalan egyetemi évek szintjén, avagy bátran szembenézni a nagybetűs élethez kapcsolódó valós problémákkal) konfliktus valóban ősrégi klisé, de filmünk olyan ügyesen lavíroz a két oldal között, hogy csak minimális mértékben lép fel „dézsavü" effekt.
MacFarlane persze igazán a cinikus macival érzi magát otthoni terepen, de a legemlékezetesebb jeleneteket (a Polipka főcímdalának előadása egy Norah Jones koncerten, illetve a zseniális formába öntött tisztelgés Flash Gordon előtt) inkább köthetőek az édeskés nosztalgiához, mint a mindenkit lealázó vitriolhoz.
Nem kell nagy fantázia ahhoz, hogy a folyvást hezitáló Johnba belelássuk Seth MacFarlane saját, felnőttkorral kapcsolatos félelmeit, és ha a Ted még csupán az első lépés volt számára az élet problémáinak tudomásul vételéhez, alig várom, hogy kiderüljön mire lesz képes ez a srác legközelebb... plüssmaci nélkül.

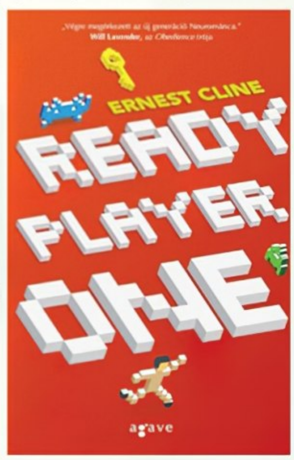


Ted (Ted) **Műfaj:** Vígjáték **Rendező:** Seth MacFarlane **Szereplők:** Mark Wahlberg, Mila Kunis, Ted **DVD / Blu-ray forgalmazó:** Select Video

Ernest Cline – Ready Player One

(Agave könyvek)

2044-et írunk. A gazdaság összeomlásának hatása miatt a világ romokban áll, a készletek kimerülőben vannak, de minderre az emberiség nagy ívben tesz, hiszen mindenki az OASIS nevű rendszer cyberterében éli az életét. A végeláthatatlan nagyságú online felület magába olvasztja a videojátékok és az internet legaddiktívabb elemeit, ami garantálja a függő magatartásra hajlamos egyedek azonnali kontrollvesztését (szóval csak óvatosan, kedves Facebook generáció…).
A csendes mindennapokat a rendszer alapítójának, James Hallidaynek a halála a kavarja fel, aki örökös nélkül távozik az élők sorából és csupán egy rejtélyes videoüzenetet valamint egy könyvet hagy hátra.
Az említett filmecske arra buzdítja a felhasználókat, hogy keressék meg a rendszerben elrejtett három kulcsot, ugyanis aki először lép át a hozzájuk tartozó kapukon az kapja az örökséget és a rendszer feletti irányítás lehetőségét is.
Mivel Halliday szenvedélyesen rajongott a nyolcvanas évekért, a játékosok hatalmas elánnal belevetik magukat az évtized popkultúrájának újrafelfedezésébe és hirtelen a korszak filmjei, zenéi és természetesen videojátékai lesznek a legmenőbb beszédtémák.
Évekig tartó hiábavaló kutatást követően a nagy többség aztán már lassan kezdi azt hinni, hogy a nyomok utáni vadászat csupán egy rossz tréfa, amikor egyszer csak egy 18 éves srác ráakad az egyik kulcsra és ezzel az egész OASIS sorsára komoly kihatással rendelkező eseménysorozat veszi kezdetét…
Ernest Cline első regénye a semmiből startolva tarolta le a piacot és a Ready Player One gyakorlatilag pillanatokon belül vált kultuszregénnyé, többek között olyan kijelentésekre sarkallva a kritikusokat, mint hogy ez a regény volna „az új generáció Neurománca".
Persze… A siker receptje esetünkben nem túlságosan bonyolult, Cline egyszerűen csak könnyed és olvasmányos módon írt egy olyan sci-fit, ami a zsáner hagyományaitól eltérően se nem unalmas, se nem túlságosan komolykodós. Ez már magában elég szép fegyverténynek számít, de emellett a RPO csak úgy hemzseg a nyolcvanas éveket megcélzó utalásoktól, ami nyilván a retro iránti elapadhatatlan vágy korában nem számít hátránynak…
Persze dőreség volna lekicsinyelni ennek a (szó szerint) fantasztikus regénynek az érdemeit, a fordulatokkal teli, végig körömrágásra késztetően izgalmas sztori ugyanis kivételesen jó stílussal kerül prezentálásra, ami annyira nem meglepő, ha tisztában vagyunk azzal a ténnyel, hogy a Star Wars fanatizmusnak és a geekségnek oltárt állító Rajongók háborúja című film pattogós dialógusai és őrült ötletei a Cline által írt forgatókönyvből származnak.
Továbbá ki tudna NEM imádni egy olyan regényt, melynek szinte minden lapja tartalmaz pár explicit vagy éppen rejtett utalást az Utolsó csillagharcostól a Wham! munkásságán át a Knight Riderig.
A Ready Player One-t leginkább egy frankón eltalált mashuphoz tudnám hasonlítani, melyben az alapanyagok olyan művészi precizitással vannak összemixelve, hogy a végén valami teljesen új és izgamas dolog keletkezik… szóval… talán mégsem volt akkora baklövés az a bizonyos Neurománcos kijelentés, mint amilyennek elsőre tűnt.



Ernest Cline – Ready Player One (Agave könyvek)

eszgé

Karácsony 2012



Az elmúlt karácsonyi, meglehetősen gazdag ajándékesőből nem csak szeretteimet, de saját magamat sem hagytam ki: hogy a bő 10 nap alatt még véletlenül se unatkozzak, a Lego Harry Potter: Years 1-4 (PS3) és az Agatha Christie: Murder on the Orient Express (PC) című anyagokkal leptem meg magam. Miután pont egy évvel ezelőtt tettem ezt meg a Years 5-7-tel, az első Lego HP-nek részben platinázás céljából estem neki.
Ez az izgalmas projekt kiválóan haladt is egészen a hosszú út utolsó méteréig, amikor egy ostoba programhiba akadályozta meg az áhított serleg megszerzését.
Viszont ismét bizonyítást nyert, milyen magas minőséget képviselnek, milyen gazdag tartalmat szolgáltatnak a Lego sorozat régebbi és újabb darabjai egyaránt.
A Tescóban 990 Ft-ért vásárolt Murder on the Orient Express (születési éve 2006) pedig pontosan azt a point & click nyomozós stílust képviseli, mely konzolon oly fájdalmasan ritka madár, és melynek szülőhazája, sőt a mai napig is termőföldje kizárólagosan a PC. Bizony nem keveset kell benne gondolkodni, a legingoványosabb területet a rengeteg összeszedhető tárgy elméletileg kismilliókép-pen kombinálható és használható volta jelenti, de volt már olyan kinyitásra váró doboz is, mely felett órákat darvadoztam.
Nagyon jó kis játék, és van még másik rész is 990 Ft-ért ott, ahonnan ez jött. Rajtuk kettőjükön kívül az Uncharted 2: Among Thieves platinázása volt/van még folyamatban, mely egész jól áll: Hardon lezúztam a karácsonyi szünetben, most Crushingon tolom, és már nem sok trofi hiányzik a mennybemenetelhez. Legyen boldog 2013-unk!

Petúnia

Az idei ünnepi szezon úgy elrepült mellettem, mint Szasa kontrollere FIFA-zás közben. Sokkal kevesebb időt tudtam játékra szentelni, mint szerettem volna, de nagy megmentőm az SSX volt.
A Tony Hawk-játékokon nevelkedett gyermeki lelkem újra előtört, és örömtelien kurjongattam egy-egy velősebb grab+slide trükk-kombináció után. A karácsonyt meg egyedül töltöttem, de aztán írtam kérvényt, hogy valaki seed-elje már… :)

JediEco

Karácsony a Metal Gear-el

Történetünk december 23-án kezdődik, amikor is átjön egyik barátom hozzám, hogy egy órára használhassam a külső vinyóját (a PS3-am betelt, merevlemezt kell cserélni, backup, restore, stb-stb), és én kis naiv azt gondoltam, ez mind benne van másfél órában.
Mivel az ő külső lemezén lévő anyagot először fel kellett másoljuk az én laptopomra, hogy ne vesszen el, ezzel kezdtük: hátralévő idő, két óra. Na hurrá, ég a fejemen a bőr, nem baj, addig játsszunk valamit.
Barátom meglátja a gyűjteményes polcot: „Ez a Metal Gear ennyire jó, vagy miért van meg mindegyik ötször?" No akkor mutassuk meg neki.
Bár én valamelyik HD kiadással kezdeném, mert a laikus szemnek az első már igen öreg lehet, ő ragaszkodik, hogy az elején kezdjük. Ekkor jövök azonban rá, hogy PS1-es memkártya épp nincs a háznál, ha valahol félbehagyjuk, akkor a játéknak annyi. „Hát akkor ne hagyjuk félbe" - mondta, és így is tettünk. Már délután hat körül járunk, amikor felhív a bátyám. Szintén gamer, de nem az a fajta, aki túlzottan rohanna a játékok végigvitelével (értsd: Uncharted 3 = 3 hónap). Szóval felhív, és azt kérdezi, nincs-e kedvem végigvinni vele az MGS1-et, most tart a végefele, már aktiválta a három PAL kártyát. Mondom neki, hogy jöjjön át ő, és mivel a becslés még mindig nem az én területem, azt mondom neki, hogy bő másfél óra múlva már ott fogunk tartani, ahol ő.
Mivel azonban nem akartam én végigvinni huszadjára az egészet, hanem inkább a többieknek hagytam a lehetőséget, a bátyám végül éjfél körül ért hozzánk, kábé fél órával előtte értük őt be. Innen megmondom, hogy már tényleg csak végső esetben kívánok segíteni, az utolsó bossharcok élményét meghagynám nekik. Ennek eredményeképp hajnali fél négykor még a befejező videót nézzük, és élvezzük. A barátom ránéz az órájára: te jó ég, ma van Karácsony. Így van, 24-én hajnalban, nekünk Metal Gear Soliddal kezdődött a karácsony, és nem hiszem, hogy bántuk volna. Bár azt sem, hogy ezek ketten valaha is megbíznak újra az időérzékemben.

Üdv, rolmi

Bármilyen aktuális konzollal rendelkeztél is, 2012-ben jó volt videojátékosnak lenni.
Bár a szóbeszéd, miszerint 2013-ban megesik az új asztali konzolok bejelentése, már tavaly markánsan beépült a köztudatba, de még mindenki boldogan fürdött a jelen generáció által kitermelt, kiváló minőségű játékok tengerében, mint például a Far Cry 3, a Forza Horizon, a Borderlands 2, a Dishonored, vagy éppen a Journey.
A bőséges kínálat miatt reméljük, hogy mindenki olyan videojátékot kapott karácsonyra, amilyet tényleg szeretett volna.
Aztán eljött 2013. Még csak alig pár nap telt el az évből, máris nyakukba szakadt a „nextgen" téma, mely egyértelművé tette, hogy nem spekuláció a továbbiakban az új konzolgeneráció érkezése.
Ugyanakkor az is jól látszik, hogy a jelen generációnak sincs még vége, sőt: 2013-ban simán még komolyabb játékok jöhetnek (és jönnek is) minden gépre, mint tavaly, így hanyatlásról vagy lecsengésről még semmiképp sem beszélhetünk. 2013 ritka erős esztendő lesz videojáték-országban, melyet sokáig emlegetni fogunk! Legyen szó platformexkluzív fejlesztésről vagy multiplatform címről, minden gépre várható még pár felejthetetlen remekmű.
Idén a nagy kiadók és kisebb stúdiók is kimutatják még foguk fehérjét, annak ellenére, hogy nyár elején már valószínűleg konkrét információink lesznek azokról a konzolokról, melyekkel a jövőben játszani fogunk.
Nincs más hátra tehát, mint 2013-ban hátradőlve élvezni a legújabb címeket, jókat szórakozni a jobbnál jobb kalandok során, és persze fél szemmel a híreket figyelni, melyik hardvergyártó mivel akar megdelejezni minket a következő felvonásban!

Martin

Mikor leültem megírni ezt a beszámolót bajban voltam. Egyetlen poénos, tanulságos vagy épp érdekes dolog sem történt velem karácsonykor. Szépen csendesen telt, leszámítva azt az újdonságot, hogy végre az első, saját lakásban töltött karácsonyom volt.
Nem volt fárasztó anyós, zajongó sógornők, ordítózó após, meg az összes többi olaszos családi kellék is elmaradt, és még a fa sem dőlt rám. Nem mondhatnám azonban, hogy unatkoztam, legalábbis ami a játékokat illeti. Számtalan Wii-s és egyéb cím vár még bepótlásra, amelyek közül egy különösen feldobta a hangulatot. A Rayman Origins-ről van szó! Nagy hiányosságot pótoltam, amikor novemberben végre megszereztem.
Olvastam róla meg minden, de azt soha nem gondoltam volna, hogy ennyire király! Hála neki az idei karácsony játékos szemmel egészen kiválóra sikerült. Először csak egyedül álltam neki, aztán sógornőm is csatlakozott, amiből hamarosan az lett, hogy a játékhoz a családból többen is jönni akartak.
A végén már egymás kezéből szedtük ki a Wiimote-ot! Néhány óra után be kellett látnom, hogy ilyen játék egyszerűen nincs!
Ez valami tévedés lehet, mert 15-20 éve voltak utoljára ilyen csodák. A 16 bites idők óta nem láttam ennyire tökéletes platformjátékot! Csak ez még annál is jobb, mert lehet többen is nyomni. A játékot leginkább röhögés, visítás, hangos felkiáltások jellemezték, amikor éppen nem az irányítót akartuk a falhoz csapni. Mert volt, amikor gyűlöltük, máskor meg nem bírtuk abbahagyni. A pályák, és azok felépítése mesteri. Annál a résznél, amikor a vörös rubinfoggal menekülő ládát kell kergetni, na ott úgy éreztem a kezem le fog esni

a helyéről, az agyam meg felrobban, mert volt olyan hely, ahol tízszer haltam meg, pontosan a pálya ugyanazon pontján, és már zsibbadtak az ujjaim. A zenéje pedig rémálmaimban fog visszaköszönni! A hangulat utánozhatatlan, pedig azt hittem a Donkey Kong Country Returns-t nem lehet felülmúlni.
Még feleségem is, aki eddig hűvös távolságtartással figyelte a videojátékokat, sőt a Resident Evil 4-et mikor meglátta, ki akarta rakni a lakásból, még ő is elismerte, mennyire szép játék, aztán hosszas méregetés után csatlakozott, és egész ügyesen nyomta.
Azt már észre sem vettük, hogy egy idő után electoons hangon beszélgettünk egymással. Úgyhogy amikor éppen nem bejglit ettünk, karácsonyfát díszítettünk, és ajándékokat csomagoltunk, akkor Rayman pörgött a gépemben. Soha rosszabb karácsonyt!

Veres Miki

Idén az ünnepek alatt igazából két játék pörgött sokat a gépemben, a Max Payne 3 ami nálam 2012 legjobb akció játéka, illetve a Modern Warfare 3 co-op-ban.
Az MW3 kapcsán olyan szinten borultunk el egy barátommal, hogy megvettük mindhárom DLC pakkot is hozzá és úgy nagyjából 20 órát tettünk bele az eddigieken felül...
A legaljasabb napunk az volt, amikor reggel 9-től este 10-ig megállás nélkül nyomtuk, persze közben elfogyott nem kevés sör és pizza is. A legrosszabb momentum az volt, amikor félrészeg állapotban a barátom kivetődött az udvarra - persze tigrisbukfencben és stílszerűen egy szál gatyában meg egy pörköltszaftos asszonyverő trikóban - és elkezdte terrorizálni a járókelőket ékes német nyelven... kicsit asszem az agyunkra ment a dolog. :)

Hpeti

Szevasztok olvasók!

A vártnál még egy kicsit hosszabb szünet után végül újra itt vagyunk, ti pedig újra írtatok nekünk, méghozzá minden eddiginél eszementebb stílusban. Nem is baj, hogy ilyen hosszúra nyúlt a szünet, mert így legalább mindenkinek volt alkalma kipihenni a Szilvesztert, és újra megtanulni olvasni. Azt hiszem át is adom a szót Jedinek, mert írtatok bőséggel, hagyok helyet nektek. rolmanus

„Apu ökölbe szorult keze vagyok..." Egyrészt mert már türelmetlenül vártam a mostani Konzoltációs leveleket, de hát kedves „kollégámnak" nem volt annyira sietős az átküldés (mert a fészbukon garázdálkodni sokkal jobb időtöltés, ugye Roli?!), másrészt pedig szimplán azért, mert már megint Őt kell elviselnem!!! :) De lássuk mivel örvendeztettek meg minket ezúttal, hátha az jobb kedvre derít! JediEco

Üdv Mindenkinek!
Ismét jelentkezem néhány témával, ami még bennem maradt. Első körben a most ismét felkapott értékelések ügyében. Elég megosztó értékeléseket kapott pár nagyobb cím, és ezen fórumok ismét előhozták a „Csőlátusz Fanboyica Radicalus" fajt a föld alól (**Egész életemben ádázul harcoltam e faj ellen. r**). *(Hogy harcolhatsz ellenük Roli, ha te magad is az vagy?! :D J.)* Ez hihetetlen nekem, hogy mikor is lett ennyire fontos 1-1 cím Metacritic átlaga, és annak mindenhatósága.
Kezdjük az elején, az újságírók saját véleményüknek adnak némileg hangot, de jó esetben a szélesebb perspektíva alapján adnak értékelést. Ha ezzel nem értünk egyet, ez van, attól még nem lett rosszabb a játék, csak másnak más a véleménye. És miért is kellene egy 6-7 pont körüli játékértékelés miatt hőbörögni? Ez szerintem, még régen legalábbis a jó játékok szintje volt. Ami még inkább probléma az az ellenzők lepontozása csak azért mert utálja, és így az érdeklődő tanácstalan az éles szakadékot látva a hivatalos szakmai és olvasói vélemények között.
Miért esik jól ez a viselkedés valakinek?
Én például a Resident Evil 6 demó alapján nem igazán találtam a játékot jónak, de emiatt nem köpködök minden pozitív kritikánál, akinek tetszik, élvezze, játssza, én meg elfogadom, hogy ez nem az én játékom. **(Én is így vagyok vele, ugyanolyan élvezettel olvastam végig Duke mester cikkét, hiába nem voltam képes mai napig végigvinni a szoftvert. r)** De pont mivel ennyire nem az én játékom nem is megyek pontozni mindenfele. Ez az amit, meg kellene tanulni, attól mert másnak tetszik ami nekünk nem és népszerű még nem hülye mindenki aki szereti. (Én sem vagyok tökéletes, az Alkonyatot hmmm nehezen tolerálom, de próbálok változni és elfogadni, de még messze a cél **(Emiatt ne emészd magad, amíg péniszed és agyad is van, ez nem fog sikerülni. r)**). *(Ennek ellenére, neked mégis sikerült Roli. :) J.)* Meg azt sem felejtsük el, hogy fejlesztők prémiuma már a Metacritic átlaghoz van kötve, és erre néhány feltűnési viszketegséges kritikus miatt bukják több év munkája után. (Ja igen a csak azért is rosszat írok, hogy minél többen jöjjenek az oldalamra kritikusok eddig ki is maradtak).

Más: MOH Warfighter, még nem olvastam a kritikátokat, de szerintem ez az általános közutálat eléggé túlzó, mert az egyetlen dolog, ami tényleg súlyos az a Day 1 patch, ami olyan dolgokat javított, amit nem illett volna sokszorosításra engedni. *(A leadási határidőket sajnos nem mindig lehet kitolni. J)* De ezen felül minden kritika ugyanazt írja, jól működő játékmenet, hangulatos stb., működő multi, érdekes móddal, aztán odavágnak rá egy 45-50 %-ot, nos ebben hol az objektivitás? Valóban nem eredeti, nem annyira monumentális, mint a COD, de a maga bumfordi módján szerethető, és erre mindenki ezzel a játékkal akarja példázni milyen elege van az ilyen témájú játékokból, de csak emiatt így lepontozni? Valóban nem tökéletes, de olyan 6-7 pont körül van szerintem objektívan, főleg a BF 3 és COD értékelések tükrében. Arról nem beszélve, hogy 1 most általam meg nem nevezett lap pár hónappal ezelőtt még ezt a játékot szerepeltette a címlapján, hogy minél többet eladjanak, aztán most egy videó keretében leosztották mennyire elegük van az ilyen játékokból és hol marad az eredetiség? Végignéztem az adott újság címlapjait a honlapjukon és sem a Minecraft sem a Limbo nem volt címlapon. *(Hehe. J.)*

És ha már kritikák, mostanában vettem észre magamon, hogy már nem annyira lelkesen nézek videókat az általam várt játékokról, valahogy ez a marketing dolog is kisiklott, már annyi mindent megtudunk 1 játékról mire megjelenik, hogy nem tud lenyűgözni, **(Ugyanígy vagyok. Ha egy játék igazán érdekel, maximum 2 trailert nézek meg róla, a többi maradjon meglepetés. r)** *(Szintén zenész! Max. 2-3 trailer, gameplay-t soha nem nézek! J.)* komplett játékmenet videók a COD-ról vagy a Dishonored-ról, boss-harcok a Darksiders 2-ből, lassan már úgy kell tudatosan elkerülni a bemutatókat, ha szeretnénk élvezni a sztorit.
Tudom, ez egy nehéz szitu, el kell adni a játékot, be kell mutatni milyen, a túl sok és túl kevés között próbálnak ingázni a cégek.



De hogy a kérdésetekre is válaszoljak, melyik hőst szeretném szereplőnek, nos én leginkább egy Outcast 2-nek örülnék, az a játék annak idején valami hihetetlen módon megfogott, és szívesen vennék egy új hasonlóan igényes utazást Adelpha-ba, aki nem tudja miről beszélek az pótolja ha tudja, zseniális játék, olyan játékmenettel amit imádtam. *(Nekem valamiért kimaradt. J.)*

És zárásként az achievementek: Én kedvelem, de azért nem vagyok megszállott, ha szeretem a játékot, vagy érdekes a teljesítési cél, akkor foglalkozom vele, de vannak elvetemült acsik, amiket nem érzem célnak, hogy hetekig gürcöljek miattuk. **(Én ritkán állok neki, de ha elkap a láz, a platináig meg sem állok. r)** *(Durva mód tojok az acsikra. Egyszerűen nincs időm ilyesmivel pepecselni, annyi játék fordul meg a kezeim között - félreértés elkerülése végett: kölcsönkéregetek haveroktól. J.)* Gears of War 2 Seriously 2.0, avagy mennyit időt szúrsz el egy játékra, ez nálam már nem a szórakozás kategória, hanem a munka. Ugyanígy nem lelkesedem alapvetően a gyűjts össze ennyi-annyi akármit verziókért sem. (Nem igazán érzem magam szórakoztatva amikor néhány direkt jól eldugott biszbasz miatt órákig bolyongok.
Pozitív példa a Pókember, ahol adott mennyiség megtalálása után a játék jelezte, hol a többi, ezzel elkerülve az előbbi szitut, vagy a Batman Arkham Asylum, ahol a térkép megtalálása után jelölve lettek). De ami igazán kiverte nálam a biztit, emberek milyen komolyan veszik ezt az acsi dolgot. Rendszeres nézegetem az xbox360achievements.org oldalt (ezt maximum kisípoljátok), ahol 1-1 szívatósabb acsihoz nézek tanácsadást, meg olvasgatom a fórumot, és 2 mostanában olvasott komment kicsit érdekes szemléletet mutatott. Az egyik a Doom 3 kiadásnál megírta, nem veszi meg mivel csak 600 pontot ad? Tessék?? Ha rákeresett a neten valószínűleg érdekli a játék, de ilyen szempont alapján dönteni a vásárlásról, engem ez nem befolyásol pont annyira érdekel a Gamerscore állásom, mint egy multiplayerben a K/D arányom, semennyire nem azért játszom, ez nem a diploma, ahol fontos mit írnak bele. Meg aztán nem hinném, hogy sikeres csajozós duma az 1.7 a K/D arányom MW 3-ban J. *(Ki mire veri. Ettől még nem kell bántani őket. J.)*

A másik a Forza Horizon May The Forza Be With You acsija, ahol is hatalmas felháborodás van, hogy játszani kell valamelyik előzővel, hogy feloldjuk. Most mi a gond, szerintem a játék vásárlóinak nagy része a többi résszel is játszott, ha meg nem most jó áron egy remek játékot próbálhat ki, ha annyira fontos az az acsi. De ha valaki így áll a játékokhoz az már régen rossz, gondolom a fő szempont a minél gyorsabban acsit adó játék. Szóval a lényeg jó móka ez az achievementesdi de ésszel.

Ja még egy utolsó gondolat, bizonyára ti is olvastátok, a Star Wars licenc Disney kézbe kerülését, és én aggódom, ti nem tudom, hogy vagytok vele, de a pletykaként keringő évi 2-3 film elég ijesztő jövőképet fest. **(Én 1-2 évente 1 filmről tudok. Egyébként én ezt nem találom ijesztőnek, gyakorlatilag a Disney az egyetlen mai filmstúdió, aminek a produkcióiban mostanában nem csalódtam. Szerintem jó kezekbe kerültek a jogok, Lucas már csak elbarmolta volna a dolgokat. r)** *(Nemrég olvastam, hogy Lawrence Kasdan és Simon Kinberg fogják írni a 8-9. részt. Kasdan írta társíróként a Birodalmat és a Jedit, az Indiana Jones-ba is bedolgozott, Kinberg pedig a 2006-os X-Men 3-at és 2009-es Sherlock Holmes sztoriját írta. Szóval „bódottá" van! J.)* Rögtön az Agymenők egy párbeszéde jutott eszembe:

- Előbb a Klónok háborúja sorozatot vagy filmet nézzük meg?
- A filmet, abban a sorrendben akarok csalód ni, ahogy George Lucas akarta.

Remélem nem lesz igazam.
Na ennyi.

Üdv, István

Üdv!

Tetszik az Összeesküvés rovat (most jól a közepébe csaptam). **(Eléggé, mintha csak egy bulin ismerkednénk. r)** *(Hát tényleg nem sz*roztál! :) J.)* Alapvetően foglalkozom a témával, így jobban leköt, mint egy olyan személyt, akitől az ilyen messze áll. *(Én csak Para-Rovatnak hívom. Nem véletlenül. Néha picit átesünk a ló túloldalára és már mindenben összeesküvést látunk. J.)*
Ez a MoCHIP dolog különösen beindította az agyam, főleg a szabadkőművesek jelképe miatt. Még akkor is, hogyha az egész úgy néz ki, mint egy Syndicate-n nevelkedett elmeháborodott hoax-gyártó újabb agyszüleménye. A szabadkőművesek „bűvös" száma elvileg a 13-as, ezt még Szasa írta, és nekem feltűnt valami. Böjti cikkében azt olvashattuk, hogy 2013 március 13-tól lesz törvénybe szabva ennek a chipnek a beültetése.
Ez a dátum számadatokban,13.03.13. Lehet, hogy direkt vártak erre a dátumra, a 13-as számhoz való ragaszkodás végett (elvileg 2007 óta készülő projekt ez).
Én a kutyák becsippeltetésének sem örülök (ha a kutya minden nap ugyanazt az utat teszi meg a lakótelepen, akkor valószínű, hogy éppen sétáltatják, ezáltal a gazdájának a pozícióját is meghatározták), de ha az embereket is lekövetik, akkor hol lelünk magánéletre? Engem idegesít ez az egész dolog. **(Én sem kifejezetten támogatom, de sajnos eléggé megszoksz/megszöksz jellegű a helyzet. r)** *(Na, erről beszéltem fentebb. Ennyire azért nem kell túldramatizálni a dolgot! J.)*
A magazin még mindig jó, csak így tovább. **(Köszönjük, nyomatjuk. r)** *(Gracias, Senor! J.)*

Üdv: Atis

Üdv Néktek Konzol népe!
Mivel a legutóbbi számot nem volt lehetőségem beszerezni (egyelőre), ezért nem tudom, van-e aktuális téma... **(Ejnye, tessék pótolni. r)** *(Még egy ilyen húzás, és „háláképpen" rád eresztjük Szasát, aki majd jól pirosra csapkodja favonalzóval a popódat! ;) J.)* Szóval csak firkálgatok, ha meg van, maximum nem raktok be. *(Most az egyszer szerencséd van! J.)* ...szóval gondolkodtam mostanában ezen a jelenségen, ami fölött még én sem tudok már szemethunyni, én, aki annyira nem követem figyelemmel a videojáték-szcénát - már ha beszélhetünk ilyenről -, mint mondjuk két évvel ezelőtt (hiába, minél öregebb vagy, annál kevesebb időd lesz a játékra, sajnos...). *(Térj a lényegre! J.)* Az én bajom az, hogy ez az egész iparág elkurvult. Nincs cenzúra, ez van. *(Jó hogy nem már diktatúráért kiáltasz!!! „Nincs cenzúra?" Ne is legyen! J.)* Persze szép az Assassin's Creed III, meg a jövőtavaszra datált GTA V, meg a teljesen átszabott DmC, de kérem... Már lassan ott tartok, hogy meg se veszem az új Devil May Cryt, **(Az a te bajod, mert nagyon jó lett. r)** *(Szerintem is g*cijó! J.)* hiába Dante a legvagányabb karakter a történelemben, és titkos vágyam egy életnagyságú, 3 méteres Rebellion a falra, és lehet hogy tutifrankó lesz minden szempontból, de akkor is, egyre lelketlenebbé válik (nameg Danténak barna(!!) haj?! Komoly?). **(Na ne kezdd te is. A DmC az egyik legjobb hack n' slash az elmúlt évekből, pofátlanul stílusos és szórakoztató. A Dante hajáról való szörnyülködést sem kifejezetten értem. Attól volt jó eddig a Devil May Cry, mert fehér volt a haja? r)** *(A DmC kapcsán mindenki átment Zsidróba??? A játékot nézd már, ne egy szájbak*rt hajszínt! J.)* Pontosabban: azzá teszik. És az ok? Akkezdet Phiaitól idéznék: „mindig a k*rva pénz, a della, amiért felfelé nyalsz, és lefelé taposol." Én komolyan hittem még pár éve, hogy olyan sorozatok, mint a DMC, a Colin Dirt, és egyéb überjó címek nem „adják el magukat".
Nem azért gyártanak majd egy újabb Dirtöt (Showdown), hogy az elvetemült Colin fanokról lehúzzanak még egy kis zsét, és nem azért adják ki a PS2-es címeket hádében, csakhogy duplán keressenek az elkötelezett játékosokon. *(Brü-hü-hüüü! Kell egy zsepi? J.)* Félreértés ne essék: köztudott, hogy „a világ egy vállalkozás, amióta csak az ember lemászott a fáról", és teljesen a pénz körül forog minden, de kérem, tisztelettel... a játékipar stricivé vedlett, a játékok pedig a ribijei lettek. *(Welcome to the real world! J.)*
Egyre inkább terjed a videojáték, és vele fordítottan arányosan csökkennek a cégek, akik játékokat csinálnak. Tehetséges csapatok tűnnek tova a feledésben, csak azért, mert valakinek nem érte meg pénzt ölni beléjük és az ötleteikbe. *(Ők is pénzből élnek. Ha nem veszik meg a játékaikat, akkor elég nehéz finanszírozni egy céget. J.)* A játékipar csak halad előre töretlenül, de ugyanakkor visszafelé is fejlődik. Talán eljön majd az az időszak is, amikor nem lesznek más stúdiók és kiadók, mint a Rockstar, a Ubisoft, az EA, meg pár óriáscég, és csak Assassin's Creedtől, Burnouttól meg GTA-tól lesz hangos a sajtó, és csak a „nagy címeket" (értsd: agyonhypeolt) láthatjuk egyáltalán bárhol, nem tudom...
Bár mindegy is, lényegében úgy sincs beleszólásunk, nekünk gamereknek az ügybe.
Nem ugrik be, melyik fejlesztőbrigád is csinálta azt, hogy az emberek adhattak pénzt a játék fejlesztésére, és minél nagyobb összeggel támogatták a projectet, annál nagyobb beleszólásuk volt a játék készültébe. *(Khhm... a Kickstartert ismered? J.)* **(Értem is a problémád, meg nem is. Azzal azonban semmiképp sem értek egyet, hogy az ipar kezdené elveszíteni a lelkét, maximum rossz helyeken keresgélsz. Azonban rengeteg az olyan játék még ma is, ami nyugodt szívvel nevezhető művészetnek. r)** *(Jól szoltál! Nesze, egy jutifalat... hamm! J.)* És most, egy perc néma csöndben gondoljunk bele, milyen is lenne egy játék, amit CSAK a játékosok elvetemült elméjéből rakna össze egy erre nyitott stúdió.
Elég jó, szerintem. **(Nem vagyok benne teljesen biztos. Attól függ kiknek az elméjéből? Mert ha tömeges „szavazzátok meg, mit szeretnétek bele" dolgot képzeltél, akkor pont a lélektelen súterek, meg tömegjátékok veszik át az uralmat, mert azokra van a legnagyobb igény. r)** *(Egy nagy káosz lenne belőle, plusz honnan veszed, hogy nincsenek cégek, melynek tagjai pontosan ilyen elvetemült játékosok?! J.)*

johny

Sziasztok!

Nagyon felkeltette az érdeklődésem a Future Bass válogatás amiről cikkeztetek az aktuális számban. Beszereztem és meghallgattam, és csak annyit tennék hozzá, hogy a műfaja nem igazán house, inkább bassline.
Nem egy minden csapból folyó műfaj az tuti, de ha rákerestek neten, hallani fogjátok hogy ez a válogatás is az a jellegzetes hangzásvilág, bár kicsit lassabb és letisztultabb, tehát a cikkben írtak a műfaji besorolástól függetlenül teljesen valósak, hogy ez egyfajta előrevetítése ennek a zenének, ez a jövője, és tényleg jó irányba halad :) Nekem nagyon átjött, és én is ezt írtam volna, csak a műfaji besorolás így a teljes szerintem. *(Meghallgattam én is direkt, hááát nem ,tom, szerintem mindkettőtöknek igaza van műfaji kérdésben. De örülünk, hogy tetszett ez az ajánló. Nem véletlenül tartjuk Szollár mestert sem! :) J.)*

Üdv: Gyuri

Üdv hölgyek, urak, JediEco! **(Utóbbi valahol a kettő között van. r)** *(De ha megfordítjuk a dolgot, lehet csak azért az én nevemet írta, mert nálad Roli fiam nem tudta eldönteni, hogy fiú vagy-e, vagy lány! :) J.)*
Hajnali négykor könnyezve görnyedek a Konzoltáció fölött, hát muszáj nekem is bekapcsolódnom a partiba, jó kezekbe került a rovat. **(Ez elég relatív, ha jónak számít a két legelvetemültebb ember, akihez kerülhetett, akkor igen, valóban jó kezekbe. :) r)** *(Csittuljááł' már Fíjam'! Hagyjad kibontakozódni a Kedves Levélírót! :) J.)* A levelem elsősorban a másik Krisz „érdekes témájú" levelére reagál, mert ahogy elnézem, szegényt megfertőzte a napjainkban oly' divatos pesszimizmus és csőlátás, amit azért sikeresen ellensúlyoztatok, megy is a pacsi érte! **(*pacsihang* r)** *(High Five! J.)*
Nos, haladjunk szép sorjában. A nagy cégek futószalagon nyomatják az egy kaptafára készülő termékeket, a hű rajongóknak megvehető 1st Day DLC-kkel kedveskednek **(Amik**



igazából a lemezen vannak, és alapból is odaadhatnák. Azért a kedveskedés túlzás. :) r), megszámolni is nehéz már, hogy hány rókabőrt húznak le egy-egy sorozatról, minimális és/vagy radikálisan eltérő módosításokkal felvértezve. *(A hosszú szünet/ünnepek mindenkiből kihozták a filozófust? J.)*
A jelenlegi sirámom, hogy az EA a Criteriont holmi Need for Speedek gyártására kárhoztatja, pedig lenne potenciál a csapatban.
A legújabb Most Wanted is mi akar lenni? Színtiszta Burnout ahol fakabátok meg kihívandó riválisok rontanak a képbe, de semmi tuning nincs - ezek után még nekem esett rosszul, hogy le tudott kötni a játék. **(Mivel én imádom a Burnoutot, engem annyira nem zavart, hogy a Need For Speed is azzá változott. r)** Annyira, de annyira várnám a következő Burnoutot és ezért örülök még, hogy a Paradise még mindig megállja a helyét. Azért engedhetne a Tisztelt EA vezetősége egy újabb epizódot, ne adj' Isten egy B.L.A.C.K. 2-t, nem csalódnánk, az biztos.
Krisz levelében még a kreativitás és az egyediség hiányát hozza még fel. Na ez volt az a pont, amikor felvontam a szemöldököm és a litániám elején lévő következtetést vontam le. Engem épp az a tudat vigasztal, hogy a mainstream rókabőrök mellett vannak igenis kiugró és újat mutató alkotások, elég csak az AAA címek közül a Batman: Arkham City-t, Dark Soulst, Dishonoredet, LittleBigPlanetet, a kicsik közül meg a Journey-t, a The Unfinished Swan-t, vagy az Under Defeatet megemlíteni. **(Ezek valóban mind kiváló címek. r)** *(Az iménti, johny, kollegának is elmagyarázhatnád ezt. Amúgy meg jó az ízlése a Kedves Levélírónak! J.)* Koránt sem olyan szürke a helyzet, mint ahogyan sokan lefestik, de az tény, hogy amíg több millió FIFA, CoD meg társaik fogynak évente, addig a kiadók nem fognak pénzt ölni új IP-re, régi nevek valóban sikeres újjáélesztésére pénzt költeni, mert a sok birka így is megvesz mindent.
Zárásképpen jöjjenek a szokásos körök: a magazin 10/10, ezen az áron pláne kötelező vétel minden hónapban. A Konzoltáció maradhat ennél a két (jó értelemben) hülyénél **(Csak Jedi a hülye, én vadászrepülő vagyok. r)** *(Én meg nem vagyok hülye, hanem királylány!!! J.)* akkor még elő is fogok fizetni, addig megmarad az a luxus, hogy az újságostól veszem.
Kritika is jusson, hogy jobban indíthassátok a következő évadot: ne spóroljátok már le azt a nyamvadt email címet a rovat végéről, lelki szemeim előtt látom, hogy a sok lelkes olvasó küldene Dani (Soul) kaliberű leveleket, de most még én is vaktában küldöm ki az éterbe a sajátom. **(Na jó, egye fene, a kedvedért! r)** *(Ha a g*y_roli@gmail.com címre küldöd, akkor is megkapjuk! :) J.)*
Minden jót!

CrazyHussar

Nekem nagyon jól telt a szilveszter este **(In medias res a köbön. r)** *(Ne törődj vele Roli! Ilyen ez a popszakma. J.)*, haverommal voltunk és ott csajoztunk. Valamint egész este felváltva toltuk a Sainst Row The Third-öt, ami nekem nagyon tetszett. **(Csajozás Saints Row-al? De biztos én vagyok az öreg. r)** *(Így van, durva öreg vagy! Vagy inkább csak maradi. Kellett neked kiégetni az agyad Dzsásztin Bíberrel!!! J.)*
Hajnali 4 órakor pedig megnéztük a Rock hajó című filmet. További sok sikert és játékokban gazdag új évet kívánok az egész szerkesztőségnek. **(Hát ez a levél majdnem olyan rövid volt, mint a decemberi számunk. r)** *(Arról azért igazán mesélhettél volna, hogy a csajoknak hogy jött be a SR. Vagy nem is voltak csajok, de mégis előkerült valami „segédeszköz"? ;) J.)*

Üdv: BBarnaby

SzerbiaMontenegro-Szegasztok-CsumiGumi-Háááj Hadzsime maste, vatasiva Wimanojiddesz , dozo joröskü onegáj símaszK. **(Fordulj orvoshoz. r)***(Que? J.)*

A hosszú köszöntések és a rövid bemutatkozás híve vagyok. Legyen elég hozzá most csak ennyi és essünk át a következő évre mintha lábunk alatt hagytak volna egy seprűnyelet vagy egy macskoszt! **(Te, én még mindig a köszönésedet heverem ki. r)** *(Te már mindenért rinyálsz Roli? Vegyél be egy cataflam-pálinka kombót, aztán a hangodat ne halljam! :) J.)*
Persze ekkora zuhanásnál filmes módon pereghetnek a kockák rózsaszín vagy enyhe dark-os színezettel mégis kellemesebb egy rövidet mozizni, mint lassan számításba venni minden mozzanatot, ami bekerülhet a nagyító lencséje alá.
A szilveszteri bulik válogatása alatt ellenőriztük a helyszínek egyediségét és különleges tulajdonságaikat. melyek nagy befolyással lehetnek a menekülési útvonalunk kidolgozására. Biztonsági követelményeinket a maximumra helyezve döntöttünk: Panel-lakás 10. emelet.
A megérkezéskor végigmért és tisztességesnek ítélt vendég látszatához fontos kelléknek ígérkezett, bizonyos körökben elengedhetetlennek számító tudatunk és mozgásszerveink reakcióit módosító minimum 7deciliter míves üvegben elhelyezett alkoholos folyadék mennyiség. *(Csak 7deciset vittetek? Amatőrök! ;) J.)* Beszerzésében a PS1-es Silent Hill grafikájával felruházott szülővárosom akadályozott, mert testének minden ismert elárusító és készletfeltöltő állomásán, a kapukon és a rajtuk elegáns díszként tündöklő lakatkán kívül még egy árva magyarázó dokumentációt sem találtam. Pl.: megszívtad!! bezártunk!! megittunk mindent!! **(Hát ezért kell előre bevásárolni. r)** *(Vagy nagyfater pincéjéből kihozni az összes cefréééét! :) J.)*
Belenyugodva és az emberi szeretetben és megértésben bízva (elviekben a karácsonyi bejgli alig kezdett száradni) elindultunk házigazdánk bárpultjához vezető míniszl5fokos, rögös és telített tömegközlekedés útvonalain.
A fél térkép bebarangolását követően és a rengeteg tapasztalati pont birtokában reméltük, hogy némi manna jut azért nekünk is az aktuális 2012-es Boss legyűréséhez. *(LOL J.)*
Célunk elő kertjében és néhány beton pingpongasztal között érdekes alakulatra lettünk figyelmesek kiknek létszáma 5-6főre is rúghatott, és ha szemem nem csalatkozik felfedezni vélte a mögöttük húzódó bili-mini-Abc (garázsból kialakított üzlethelység) résnyire nyitott ajtaját és a rajta kikandikálva kokettáló szőke fejszerkezetet.
A panel csodák ablakaiból hulló petárda esővel nem törődve becserkésztük az üvegre fagyot kezek birtokosait és érdeklődve hallgattuk a bizniszre buzdító monológot „Marikám most utoljára 2 üveg kettes vodkát adjál az egyiket itt fogyasztom"!
(Ez az első mondatod, amit nem kellett háromszor elolvasnom, hogy megértsem. r) *(A hiba a Te készülékedben van Kedves Roli! J.)*

Mivel szöszi
eltűnt és feltűnt
és az előttünk álló
bújékot kívánva kicsavarta az üveg nyakát és visszaadta a szöszinek majd csatlakozott a megsüketült spanokhoz mi is leinformáltuk a maradék készletet.
Becsületünk megmenekült és bebocsátást nyertünk az erkélyen cigarettázók és tűzijátékból semmit sem látók bulijába (köd volt) ahol számos jó barát mellett, idegen arcokkal is belementem a kedvenc konzolos témáimba: „minek van 3 géped a kurrens generációból, amikor csak fifázol és pankrációt nyomsz". *(„Azé' mer' van eggy a PES-re, meg egy a FIFÁra, a harmadik meg a pankrációjóra!" J.)*
Meddő vitánk lezárásaként megállapodtunk, hogy jövőre fenékkel irányítunk, egy tehenet miközben csúszunk rajta lefelé a 2013. év be nem látott lejtőjén. **(Könyörgöm, állj le a drogokkal. r)** *(Pont most néztem Breaking Bad-et. A Crystal Meth tényleg alattomos és rossz dolog! :) J.)*

Ui.: A karácsonyra kapott Rayman bolond nyuszikat köszönöm a Jucinknak!! Gabi barátomnak üzenem, hogy induljon hozzám Rezi zérózni, mert a Dínó crízises múltja látható elvonási tüneteket produkál nála, és bocsánat, amiért felrácztam a pezsgőket!!!

Ui.2: Veres Miki megvan még vagy eliszkolt a Böjti nyomán? **(Tudtommal megvan. r)** *(Meg hát! J.)*

Üdvözlettel: Wimanojid

**Ffúha, hát ti aztán nem vicceltek, tényleg mindenki megőrült Szilveszterkor, olyannyira, hogy még mindig érződik a hatás.
De nem baj, azt hiszem ezt szeretjük, úgyhogy következő hónapban se sajnáljátok a leveleket.
Ezúttal feldobnék egy témát is, mégpedig, hogy milyen dolgokat (játékokat/bejelentéseket/új gépeket) vártok a 2013-as évtől, videojátékok terén?
Akinek ez nem mozgatja a fantáziáját, az természetesen továbbra is írhat bármiről, a fentiek alapján az nagyon jól megy nektek.
Várjuk a leveleket a *konzoltacio@konzol.eu* címre, illetve amennyiben postán szeretnétek feladni, az utolsó oldalon található postacímre. Jó játékot, jövő hónapban itt folytatjuk.**

*Valóban jóféle levelek jöttek ezúttal, úgyhogy ez a lendület meg ne törjön, és árasszatok el minket még ilyenekkel.
Ne haragudjatok, hogy Roli ilyen béna témát dobott fel, de majd megverem ezért helyettetek is! :) De most már befejezem a viccelődést, mert a múltkor is meséltem a hónak egy viccet, aztán rögtön el is kezdett szakadni...*

rolmanus & *JediEco*

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

KÜLSŐ SZERKESZTŐ
RÓNYAI BALÁZS

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

AKTUÁLIS SZÁMUNK ÍRÓI:
DUKE, DZSEK, ESZGÉ, FOXHOUND, GYURICZA PÉTER, HPETI, JEDIECO, KEVINY, KRISZ, MARTIN, PETÚNIA, RBALY, ROLMANUS, SZASA, VERES MIKI

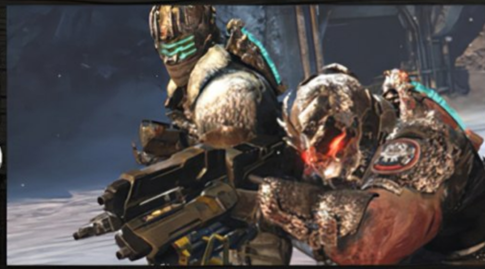
HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin

MÁRCIUS ELEJÉN



Dead Space 3

Isaac Clarke első találkozása a nekromorfokkal örökre megpecsételte az életét. Hiába sokat látott ember, újfent neki kell vágnia egy veszélyes kalandnak – ezúttal a Tau Volantis bolygó fagyos tájain. Ez az új helyszín, illetve a coop mód bevezetése adja az újdonságok egy részét.

Egy társunkkal kiegészülve nem csupán lesz még egy fő, aki segít, hanem a történet is másképpen, a duóhoz igazítva alakul, ami nagyon jó hír. Mindemellett a jól megszokott játékelemek is megmaradnak, lásd stázis használata, csonkolni az ellenfelet, amíg ártalmatlanná nem válik és további rémségek.

A bejárható terület mérete nő ugyan, de a demó alapján a Dead Space-féle feeling azért megmarad. Rettegés februárban.



Crysis 3

Több mint két évtizeddel járunk a Crysis 2 történései után, a helyszín továbbra is New York, melyben a természet már igen jelentősen átvette a hatalmat, hagyományos dzsungellé változtatva azt, mi egykoron beton volt.

A harmadik felvonás a széria mindegyik korábbi részéből emel át, a terepen való harcok, s főleg az új főképp a növényzetben taktikázók harcát segíti elő az idegenek és a CELL emberei ellen, de ugyanúgy bevethetünk majd ordenáré tűzerejű „áldásokat", valamint idegen felszereléseket is. Az ígéretek szerint csiszolt AI, új képességek, s változatosabb játékmenet fogja jellemezni legújabb kirándulásunkat a Nagy Almában.



Metal Gear Rising: Revengeance

A hamarosan érkező Metal Gear-spinoffban Raiden, a cyborg ninja szerepébe csöppenhetünk. A játék a sorozat fő irányvonalától eltérően inkább egy hack 'n slash, melyért a Bayonettáért is felelős Platinum Games felel, ami sokaknak biztosíték lehet a sikerre, természetesen amellett, hogy a produceri teendőket a Kojima Productions látja el.

Ahogy a stílustól elvárható, rengeteg kombót, speciális támadást sajátíthatunk el, manipulálhatjuk az időt, sebészi pontosságú vágásokat eszközölhetünk katanánkkal, illetve megannyi fegyvert is bevethetünk az ellenfelek leküzdése érdekében. Roppantul kíváncsian várjuk, a gyakorlatban mennyire fog működni ez a kitekintés.



Aliens: Colonial Marines

Sajnos erről a számról lecsúszott a legújabb (s régóta az egyik legígéretesebb) Aliens játék bemutatója, de cserébe a jövő hónapban mindenre terjedően kivesézzük nektek azt.

A Gearboxnál szerencsére tudják, mi a kedvenc időtöltése egy Alien-rajongónak, ölni az idegeneket, lehetőleg az első két filmből merítve. Az Aliens: CM így is tesz, noha történései a 3. rész utánra datálhatóak, mi ismét az LV-426-os bolygón fogunk szembenézni a bestiákkal, miközben az elveszett Sulaco űrhajó és Ellen Ripley nyomait kutatjuk. A játék nagy előnye lesz a 4-fős koop, amely mellé egy gépen osztott képernyőn is nekivághatunk az irtásnak.

Kultikus helyszínek, ellenfelek, fegyverek, nagyszerűnek tűnő hangulat, mi más kellhet még?

Partnereink


ALIENS™
COLONIAL MARINES
KÜZDJ A FÉLELEM ELLEN
2013·02·12
LIMITED EDITION ÉS ÜZLETENKÉNT
ELTÉRŐ AJÁNDÉKOK AZ ELŐRENDELŐKNEK
NÉGY KARAKTER A FILMBŐL
RIPLEY FÉLE LÁNGSZÓRÓ
RÁADÁS KARAKTER TESTRESZABÁSI OPCIÓK
A bónusztartalmak aktiválásához internetkapcsolat szükséges.
www.PlayON.hu/aliens
18
www.pegi.info
aliensgames
Megjelenik: XBOX 360. XBOX LIVE PS3 PlayStation Network
gearbox software
SEGA
Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2013 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. © 2013 Gearbox Software, LLC. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. A Kinect, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox emblémák a Microsoft vállalatcsoport védjegyei, használatuk a Microsoft engedélyével történik. Trademarks are property of their respective owners.


PlayStation Network
18
www.pegi.info
GOD OF WAR
ASCENSION™
Most akár 8 játékos online harcmóddal
A LEGENDA MEGSZÜLETIK
Kratos legendája megszületik a bestseller God of War® sorozat legújabb darabjában, amely az eddigi történetek előzménye. Az Olymposz Istenei kegyetlenül becsapják és örök kárhozatra ítélik börtönükben a Spártai Harcost, aki haragra gyúl az árulás tüzének lángjaitól, ami egyre csak növekszik...
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe
"PlayStation", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" is a registered trademark of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. God of War: Ascension™ ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Santa Monica Studios. "God of War" and "God of War: Ascension" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.